東方文化學刊

二〇二〇年春季號　異變之心

我們即便遇到了困難，都仍將再集合 ....胡又天　2

從《風之谷》到《鬼形獸》：各種困境中的「將世界託付給偶像」..宮酒姬　26

於無所希望中得救—《古明地戀的心跳大冒險》的審醜美學分析 ....Sagume 57

我們仍未知道那天所討論的東方的未來

——「展望 2020 年的中文東方社群」線上論壇整理...................................晚嵐　110

性焦慮：二次元文化的末日鐘 ....岐路先知　117

不只是套皮：「東方泡泡龍」是個有示範意義的聯動作品....胡又天　152

第二屆「東方九聲壇」得獎作品 ....　168

二〇二〇年六月

我們即便遇到了困難，都仍將再集合

胡又天 [1]

一年大事

首先整理一下 2019 年 6 月到現在 2020 年 6 月，我所親歷與見聞的一些《東方 Project》同人活動、重要事件，以及這段時間發行的中文《東方》同人遊戲 [2]：

・2019 年 6 月 16 日：「博麗神社例大祭 in 台灣 3」在台北松山文創園區舉辦，同場亦有《少女前線》、《艦隊 Collection》的專區 [3]。

・7 月 20 日：SlimeSmile 製作的單關 STG《東方夢想曲》在 Steam 上免費發行 [4]。

---

[1] 過年前到 5 月中都待在台北家中，正在撰寫新書《同人歌詞創作的理論與實踐》（暫名）。在圈外談了一些合作和工作，皆未成或條件太差，深感創作才是我所當為的本務。今後也請大家繼續多多支持。

[2] 詳細活動日程參見 THBWiki：https://thwiki.cc/%E6%97%A5%E7%A8%8B%E8%A1%A8#2019.E5.B9.B4

[3] 參見〈第三屆台灣例大祭參展記〉：https://zhuanlan.zhihu.com/p/69398802

[4] 本節列入 2019 年 6 月至 2020 年 6 月登陸 Steam 平台的中國《東方》同人遊戲，參考自 THBWiki 的「同人軟件列表->在 Steam 上發售的同人作品」，我個人並沒有每款都玩過；如有遺漏敬請見諒，或者來信告知，我們下期補充。

・7 月 27 日：濟南 THO「東方清泉饗」在濟南市喜萊登酒店舉辦，這種場地有一大好處：如果就住這家酒店的話，下樓走幾步就到會場，可省去許多布展的路程與精力。我在這場展會也表演了幾首歌，其中〈誰來和我乾杯〉和〈永結同遊〉是首次登台發表。

・8 月 16 日：龍皇社第二部同人 STG《東方龍隱談》登陸 Steam。本作難度適中，6 面 BOSS 特效尤其漂亮，又有中文配音，推薦。

・8 月 17 日：國人社團 Red. Soul 製作的同人 RPG《幻想異鄉曲 Butterfly ~ Rin》登陸 Steam。這款遊戲是流程約 3 小時的小品。

・8 月 17-18 日：第 10 屆上海 THO「東方滴星盞」在上海跨國採購會展中心舉辦。作為中國大陸地區規模最大的《東方》專展，本屆不計成本投入，規模達到了 10 年來最大，並且首次邀請到了博麗神社例大祭官方參展。《遊戲時代的新邦樂》原作者，「針之音樂」的白鷺雪也來出攤了，並與我們合作推出了他最早兩張專輯的中文版：《幻想鄉音詩錄・韶華典》與《幻想鄉音詩錄・萬籥集》。

・8 月 18 日早上 9 至 12 時：「東深見講壇」作為上海 THO 的伴生活動在上海舉辦，本講壇參照 TED 模式和日本的「東方發表會」，邀請 8 位講者講演《東方》相關知識。我代本刊作者宮酒姬講了〈民俗學與東方的關聯〉；本刊第 9 期〈幻想鄉地理考察與隨想〉作者白矮星也在該文的基礎上講了〈幻境考察與應用〉[5]。

---

[5] 講壇錄像見 https://www.bilibili.com/video/BV1D441127G6，全長 214 分鐘；

・8 月 19 日：「幻奏樂景・浮世的管弦音樂會」在蘇州舉辦，其中白鷺雪擔綱了〈東方中華幻想〉組曲的編曲，大獲好評，會後也簽了很多名[6]。

・10 月 1 日：第一款 ZUN 授權的、帶有課金抽卡要素的商業二次創作手機遊戲《東方大炮彈》（東方キャノンボール，東方 Cannonball）開始運營，玩法為《大富翁》類型。

同日，國人社團「二色幽紫蝶」、「Re 零同人社」開發的 ACT 彈幕遊戲《東方華彩亂戰》登陸 Steam。這是他們繼戰棋《東方夢零魂》（2019 年 3 月）推出的第二款同人遊戲。

・10 月 20 日：第 7 屆成都 THO 在完美文創公園與東方 LiveParty 同場舉辦。作為西南地區的中心，成都近年 ACG 產業頗有發展，這屆成 T 的規模也比先前又有成長，並策劃了場內解謎遊戲、copy 本[7]專區、卡

〈幻境考察與應用〉圖文版參見 https://www.bilibili.com/read/cv3414835。另一個可以分享的花絮是：講壇會場在某大廈中的二十幾樓，原本容量差不多是 150 人，但現場來了約 300 至 400 人，於是中午結束後，廁所前面就大排長龍。彼時我看到男廁前面排了老長，女廁卻沒有人（先前在台上目測到場女性不超過 10 人），於是大叫：「你們都擠在這邊幹嘛？**不要被常識束縛！**」就進了女廁。後來有人在 QQ 群和 B 站動態裡說起此事，同好回應曰：「不愧是胡博士，輕易就做到了我們想不到的事。」我真的認為大家思想應該放開一點。

[6] 白鷺雪於 2017 年首度出國，至上海參加 8 月 20 日的第二屆「幻奏盛宴」，緣由是主辦者囧仙在籌備時說還缺一曲，問我能否幫忙找白鷺雪，我便欣然幫他們搭上線了，於是白鷺雪抵滬後也參加了樂隊排練，演出成功後，他在中國大陸同好間的名號便算真正打響了。作為發掘並引進了其作品者，與有榮焉。

[7] 日本同人活動裡亦有大量只靠影印機、印表機印出少量，草草裝訂成冊，甚至不用裝訂（只有一張）的半成品或純交流的短篇作品，謂之「copy 本」，門檻比一般同人本更低，體現「有興趣就能來玩」的精神。這屆成都 THO 也就秉

拉 OK 大會等活動。據組委會下午 15:47 微博：「卡拉 OK 大會最後有位妹紅（♀）突然衝上台向輝夜（♀）求婚成功了。」真是讓《年代記》愛好者狂喜。可惜當時我還在另一個場館看攤，未及親見。

・11 月 11 日：國人社團「Team L.U.R.Id Glow」開發的大富翁類遊戲《東方異文石－愛亞利亞黎明》以搶先體驗(Early Access)登陸 Steam。這部作品歷經多年的開發、轉手與轉型，原先具有一個相當龐大的故事架構，早期版本裡還有一個用 RPGMaker 引擎製作的橫向捲軸動作解謎關卡（早苗為主角），如今剩將大富翁的部份打磨出來，總比一直難產好得多。我買了也又玩了一會，可惜現在耐心大減，等不起耗時甚長的大富翁對局，放棄了。希望他們後續更新可以加上超快速模式。

★12 月 7-8 日：脫胎於獨立遊戲展會 IndiePlay 的第三屆 WePlay 遊戲文化展在上海跨國採購會展中心舉辦，這場活動規畫了《東方》同人專區，邀請到了 ZUN 親自以上海愛麗絲幻樂團的名義參展。這是 ZUN 首次來到上海並且在中國大陸的展會活動中出攤，於是吸引了**爆多**的同好前來，有些觀眾特別買了暴雪的 VIP 票就為了能早一小時入場跟神主要簽名。專區由囧仙的「魅知幻想」團隊負責，並且得到日本方面一位「正體不明的大金主」贊助，不但包了我們同人社團的攤位費，而且幫大家把現場布置得相當華麗。開場到上午 11 點，我們二樓《東方》區就擠爆了，人龍排到大門外，然後整個專區被公安叫停，所有攤位暫停營業，我們攤主和遊客都被趕走。後來在囧仙團隊的極力爭取下，專區勉強在 12:40 左右恢復營業，但原先規畫的活動節目大都被砍了。而相

持此精神，促成一批同好創作篇幅 1 至 4 頁的 copy 本漫畫參展。

對於《東方》區的火爆，本場包了最大空間的暴雪專區則冷冷清清。許多同好都記述了當天的事情[8]。

雖說發生了這等變故，但到第二天，《東方》專區依然人氣旺盛，也曾像貪食蛇一樣排隊排到會場牆邊繞了半圈一直到門外。我為這場展會臨時趕製了一部《東方文化學刊 2019 年末特輯》[9]，兩天也賣了一百多本。這場展會的場販收入為我出攤以來前所未有的高，社團群裡也紛紛發出幸福的哀嘆：「貨帶少了」，日團更相繼留下了「完賣」與「射爆」的字條。第二天，展會也發布了年度獨立遊戲獎由 Team Ladybug 的《東方月神夜》獲得，也意味著商業授權的《東方》二次同人遊戲創作在獨立遊戲的領域再下一城[10]。

收攤後是慶功宴，中、日社團主齊聚一堂，ZUN 發表講話：「**雖然發生了一些事情，（但是）日本也有這樣的事；結果好就好！**[11]」眾人鼓掌歡呼，隨後依次敬酒，我們就這樣達成了與神主同場、共宴等成就。後來，根據同好轉述，日團與 ZUN 的友人紛紛表示在這裡見到了

---

[8] 知乎問答「如何看待 WePlay 遊戲文化展中東方 project 展區因人數爆滿而被警察「揚了」這件事？」（「揚了」出自快手流行語「骨灰都給你揚了，即消滅）：https://www.zhihu.com/question/359724612/answer/926556505
我也寫了一篇〈WePlay 首日東方區爆滿限流事件的啟示：我們需要「社群研究」！〉：https://zhuanlan.zhihu.com/p/95939107

[9] 收錄本刊總目錄、漫畫《你的愛，像星光》及我之前發在網上而未刊載在往期中的一些文章。

[10] 先前 AQUASTYLE 的《不可思議的幻想鄉》就得過 2017 年的 PlayStation「獨立遊戲與遊戲開發者」獎，同年得到同一獎項的還有《Undertale》與籃球遊戲《3on3 Freestyle》。

[11] 京都人形現場口譯。

類似於當年第一屆例大祭時的激情，ZUN 也已經很久沒有那麼興奮[12]。明面上，我們可以說，此役是中國大陸《東方》同人社群發展多年，終於開花結果的一個里程碑，為同好們在破除「東方過氣論」上起到了加油打氣的作用。

但當然這事情深入來看，還是可以挖出許多問題；會購買本刊的讀者，應該願意多看一些不只是加油打氣的分析。以下是一位不願具名的同好與我們討論本次事故以後，整理出的看法：

首先可以思考的問題是，ZUN 和他的團隊，為什麼是選擇了一個獨立遊戲展會而不是已經遍地開花了的中國 THO 作為契機，到中國展示作品。

根據活動前後，ZUN 本人在推特上的發言[13]來看，他一開始是說去中國參加「遊戲活動（ゲームイベント）」，再補充說知道也有不少的《東方》攤，到場後也仍是如此形容。同時，《東方我樂多衆志》的多篇官方宣傳文[14]預先反覆強調了 WePlay 以獨立遊戲為主題的性質。因此，ZUN 一行人來之前，可能是覺得這個 WePlay 不會和他們在日本參

---

[12] 參見《囧仙子快報》#16(2019.12.15)，第 41 分鐘起：https://www.bilibili.com/video/BV1mJ41167mv
「東方我樂多叢志」網站也有日本文章以感動和興奮的口吻記述 7 日的「魅知幻想歌謠會」：〈2019 年上海東方 LIVE 活動「魅知幻想歌謠會」遊記〉，中譯版：https://cn.touhougarakuta.com/index_interview/cn_michiteki-live-report/

[13] https://twitter.com/korindo/status/1202814316572884997；https://twitter.com/korindo/status/1203112092171038720。

[14] https://touhougarakuta.com/news/20191210a/；https://touhougarakuta.com/interview/weplay-zun-report/。

加過的許多獨立遊戲展有什麼差別，也沒有期待過類似日本的同人即賣會的場面。

但是中國方面的負責人似乎不滿足於那種結果，而計劃了在WePlay這個框架內辦出一個自己理想中的THO般的場面，特別是要讓ZUN和中日同人社團一起在現場出售商品。許多觀眾可能就因此覺得，上海愛麗絲幻樂團參加了一個和日本區別不大的中國THO。可能正是在對活動定義的期望上有這樣的分歧，ZUN一行人雖然帶了官方商品來賣，也還被一些國人批評貨不夠、不均勻[15]，甚至說是缺乏誠意。

即使這個分歧存在，對ZUN來說，名義上他參加的是外國獨立遊戲展會而不是THO，也可如此避免受到各方「厚此薄彼」之類的埋怨。ZUN一行人抵達現場時，大約是有些意外，但也順勢而為，識相地配合了國人並不過份的熱情。

然而意外發生了。不止是社團的賣貨攤位，長廊、舞台等區域的佈置也被塞得很擠，同時遊客數字與流量又被錯估了，到擠爆的時候，缺乏類似事故處理經驗的主辦方，因為各種原因就甩鍋給整個《東方》區，結果各種想法做法的東方人一起倒楣。對此ZUN是同大家寬慰了一番就不再多提，這樣也好。

他們此行沒有被意外牽連的一個收穫是，登陸Steam的東方商業二創遊戲《東方月神夜》主動報名中國獨立遊戲大賽IndiePlay並被認可

---

[15] 見於微博，但分散在各處，現在比較難找了。

參賽，最後還獲得了「最佳海外作品」的獎項。通過這件事，《東方》商業二創遊戲在中國，便可算是被《東方》官方認可了能夠使用「獨立遊戲」這一標籤。同理，Steam 等官方認可平台上發售的其它《東方》二創遊戲，甚至遊戲之外的各種體裁的作品，也就當然可以採用「獨立」這一更易觸及全世界玩家與讀者的頭銜了。

配合近年 ZUN 縮減了自定義的「同人」和「獨立」間的差別，ZUN 今年 6 月 6 日又參加了日本獨立遊戲活動 INDIE Live Expo 2020，這個活動介紹了大量登陸商業平台的《東方》二創遊戲，也就是說，登陸商業平台的日本東方二創遊戲在向海外推廣時，已經開始大量採用「獨立遊戲」這一標籤了。

雖然 ZUN 本人沒有在這個推廣獨立遊戲的節目裡介紹自己的官作，還沒有直接把《東方》官作遊戲稱為「獨立遊戲」，卻也間接表示了，可以用「獨立遊戲人」來形容自己：「我本來就特別想做遊戲，看了今天的直播就更想了。獨立遊戲創作者最大的習慣就是，一看到別人的遊戲就想做遊戲。這就是嫉妒啊，嫉妒。」

或許我們應該考慮的是「同人」這個概念在日本的歷史包袱：並非所有原作者對二次創作都能抱持寬容、歡迎的態度，同人圈也時不時就會整出一些破事，而且在商業規模越搞越大的情況下，其游走於灰色地帶的性質也會更加礙眼。在這樣的情況下，淡化「同人」這個概念，轉而向國外玩家與同行比較熟悉的「獨立」這個名號靠攏來宣傳《東方》的官作與二創，就是一個比較方便的選項。況且，ZUN 也沒有義務，或者說能力，或者說資格，去用自己的《東方》這個作品來將日本的同人

文化推行到海外。當然他們並沒有否認，也不會否認《東方》的同人背景，以及「同人」概念在以往所起到的作用，但也就是會盡可能地利用模稜兩可的地帶，為自己和伙伴們謀取一個更適合在世界上營業，而少揹歷史包袱的空間。

這些細微的舉措，對我們國內的一般同好來說並不是很重要，大家只要樂觀其成、少在「同人」和「獨立」的分野上糾纏就好。但對仍在享受「同人」標籤下的「灰色地帶紅利」的社團（包括學刊）與活動主辦者來說，就有必要認識到，ZUN 及其團隊與合作企業，是如何在正規的商業場景上調整姿勢與定位的，而我們今後在面臨類似情境，或者想再把同人圈「非正規」的慣行做法或明或暗地帶到正規場景來的時候，也就應該知所謹言慎行。

所以說，大家在高興和樂觀之餘，也該保持一些必要的謹慎。

・2019 年 12 月 15 日：白鷺雪以「幻宴 Project」名義舉辦的大型管弦音樂會《幻想郷を彩る神々と仏の世界》在日本琦玉縣川口市舉行，時長共 3 小時餘，演奏員約 90 人。本刊作者院長 each 和負責繪製《韶華典》、《萬籥集》和本期封面的霧川彌歌到場觀看，並寫了遊記，記下了這場音樂會的創新之處及其意義與價值[16]。

[16] 院長 each：〈管弦樂會和更多媒體的結合——針之音樂開創的新時代〉，https://zhuanlan.zhihu.com/p/97814214；
霧川彌歌：〈一心一意的同樂會－《幻宴 Project》的台前幕後〉，https://zhuanlan.zhihu.com/p/101799210。

工作证 Crew

・12 月 9 日：我與《魔女的下午茶》、《戀野迷蹤》製作者零教授一同造訪了製作《永遠消失的幻想鄉》和《東方大戰爭》（2020 年 4 月登陸 Steam）的 MyACG Studio，和 HJISTC 社長及工作室同仁就「同人專職化」等議題交流了一下午。原本我們想，不如把這談話錄影下來，順便就做一期節目，於是上鏡之後，我也開啟體面模式，設想著目標觀眾講了一通；但沒多久，大家聊開了，皆轉成真話模式，於是我也就從善如流，而最後錄好的影片當然就不方便發了。其實也沒談出什麼猛料或是特別的見解，只是交換了一些把同人做成事業的感慨；結論是長遠來看必須想辦法通出去，但在那之前還是可以、並且有必要繼續饅饅來個一陣子。

・12 月 21-22 日：上海 ComicUP 25 在新國際博覽中心舉辦。作為中國大陸最大的綜合性 ACG 展會，本屆的同人區照例在三個場館中的第三館，而《東方》專區被劃到了最裡面，不幸遭到《明日方舟》等新興 IP 堵截；我們同好的消費力又多半已在前兩週的 WePlay 射爆，於是這次大家的生意都比較清淡，這也是在所難免。

・12 月 31 日：第二屆南京 THO「東方今夕夢」在南京奧林匹克體育中心的「稻香音樂空間」舉辦，白天辦完 THO，晚上就換 LiveParty。這場跨年晚會首次上演了東方 LiveParty 2020 年的活動主題曲，我填詞的〈重光〉；結束前，我也上台和小伙伴們合唱了〈春光獻祖國〉。

・2020 年 1 月 12 日：龍皇社首發於 2015 年的第一部同人 STG《東方幻夢箋 ~Touhou Phantasm Dream》登陸 Steam。

・1 月 19 日：本刊主辦的「展望 2020 年的中文東方社群」線上座談會於是日 22:30 至翌日 03:00 使用語音聊天工具舉行。摘要見本期。

★1 月 23 日：在新冠肺炎疫情正式得到官方重視的形勢下，疫情爆發地武漢宣布封城，隨後世界各地相繼封城、封國或進入緊急狀態，各種展會和演出活動也因而延期或取消，包括日本的 Comic Market 和博麗神社例大祭。

・1 月 27 日（初三）：由思維跳躍的熊怪主催，有「東方春節晚會」之稱的第三屆《東方華燈宴》於 B 站公開[17]。〈重光〉在此正式發布，我也負責了片尾曲〈永結同遊〉的製作。

・2 月 1 日：台北的「開拓動漫祭」Fancy Frontier 35(FF35)在執行全員佩戴口罩及測量體溫等防疫措施的情況下照常舉行，這就是我上半年參加的唯一一場展會了。我未報攤，只做遊客，少量作品由綠林寮代售。近年台灣展會中《東方》的勢力規模已大幅減少，可幸的是仍能佔到一兩排，企業攤「森羅御界」也總會展示《東方》官作 STG[18]。

・2 月：本社與瘋帽子茶會合辦的「東方九聲壇」同人歌詞創作比賽宣布進行第二屆，至 4 月 15 日公布得獎名單。得獎作品收錄於本期。

・4 月 16 日：由「東方祈華夢製作組」和「東遊鑒」發行的 STG《東方祈華夢》登陸 Steam。本作特殊的「染色」模式使通關和打分需要戰術

---

[17] https://www.bilibili.com/video/BV1K7411C7wf
[18] 參見：〈全員口罩的 FF35 遊記〉，https://zhuanlan.zhihu.com/p/104663654

性停槍，對崇尚一路射到底的玩家可能不是那麼爽快，但也是一部難度適中（雖然我 EX 還沒過）、製作用心的佳作，而且劇情挖掘了《東方儚月抄》中提過的妹紅與木花咲耶姬、石長姬的恩怨，是很有意思的基於一設的二創[19]。又，本作的立繪由曾經繪製《遊戲時代的新邦樂 3》封面和參與眾多同人企畫的蠢嵐嵐嵐擔綱，這幾年他很勤勞，屢有進境，現在大學畢業，也已成長為一名大觸了。可喜可賀！

・4 月 17 日：二色幽紫蝶、Re 零同人社開發的《東方華彩亂戰 2－錯亂空間》以搶先體驗登陸 Steam，這回是 Roguelike 式動作清版遊戲。

・4 月 30 日：第二款 ZUN 授權的課金抽卡商業二次創作手機遊戲《東方 LostWord》（東方ロストワード）開始運營，玩法為常見的角色收集、養成與戰鬥的章節式 RPG。目前本作和《東方大炮彈》都還只有在日本地區運營，據說課金收入相當可觀。*嫉妒* *嫉妒* *嫉妒*

・5 月：經同好委託，我承接了 AQUASTYLE 社 2015 年遊戲作品《文與椛的彈幕取材紀行》繁體中文版校訂。在《東方》同人可上 Steam 平台面向全球市場的環境下，我們也多了一些這樣有酬勞的工作機會。

・5 月 18 日：我從台北飛回成都，經過嚴格的檢疫與隔離措施，在成都的隔離酒店住了 2 晚以後，轉目的地樂山，繼續隔離至 6 月 1 日，出關後還要居家隔離 7 天。本想在這期間把本期編完，結果也沒編完，新

---

[19] 可參考東遊鑒製作的〈同人 STG 彈幕鑒賞第二期〉：
https://www.bilibili.com/video/BV14Z4y1W77K，2020 年 6 月 13 日。

遊戲也沒打幾款，還是重複打《殺戮尖塔》和我們東方絕頂特訓班的 mod，再加各種雜七雜八的新 mod 打了好久。

・5 月 21 日：國人社團「星願製作組」開發的自走棋[20]遊戲《東方幻靈錄》登陸 Steam。我 6 月 13 日購入，打了兩把，勝；購入送 10000 遊戲幣可抽卡十次，我抽到一個暴躁的饅饅來妖夢頭像，值了。

・6 月 3 日：囧仙以「魅知幻想之旅」的名義發布消息：「魅知幻想博覽會（展會）& 魅知幻想歌謠會（Live）——以全國性 THO 為目標策劃的大型東方同人活動，2020 年將與各地區大型展會合作以展中展形式展開。[21]」目前安排了上海、廣州、北京三場。

・6 月 6 日：日本線上直播活動「INDIE Live Expo 2020」於日本時間 19:00 至 23:00 舉辦，節目以「應援」為宗旨，介紹了來自世界各地的一百餘款獨立遊戲，並有音樂演出；壓軸是播放《Undertale》作者 Toby Fox 預錄好的寄語遊戲人的影片，現場主持人再請特別嘉賓 ZUN 回應，兩位大佬隔空互吹也互催了一下，除此之外，沒有任何與《東方》或《UT》新作相關的消息[22]。

---

[20] 2019 年初，中國大陸「巨鳥多多工作室」在《DOTA 2》開發的自定義地圖《刀塔自走棋》成為風靡遊戲界的爆款，而因玩法不受著作權法保護，短短幾個月內，遊戲界各路人馬、各路 IP 紛紛推出自家的自走棋。《東方》到這時才跟上已算晚了。

[21] https://t.bilibili.com/394446480753735616?tab=2

[22] ZUN 的發言片段：
https://cn.touhougarakuta.com/interview/cn_indieliveexpo2020-zun-talk/

我在 B 站上看中文轉播，當時彈幕紛紛失望道：「就這？」然而你能期望什麼呢？也許有些觀眾是覺得大活動就應該搞點大新聞，但這種原本未必有排在大佬日程上的活動，請他們賞臉過來招點人氣，到現場賣賣萌喝喝酒應酬幾句，也就頂天了。換作你是主辦，你敢要求他們放一些新作的空氣嗎？所以對我們來說，比較值得重視的只有一點：本節目除日文外也有中文和英文版的口譯，這意味著，如果你是同人／獨立遊戲製作者，你也可能在這樣的節目裡分到幾十秒，讓國外的同行與玩家看見。當然這也很難說有多少實際的宣傳效果——畢竟你可以直接上網店、自己在各平台打廣告，這種節目能給的大概也就是一種「圈內認可你了」的感覺。但當然，這種感覺有時候是很有價值的，可以讓你拿出來講，撐出一點體面的，但在此之外就不宜奢望了。

儘管如此，有一點算一點，如果你辛苦做了個遊戲，當然不該放過這個該說是相當不錯的宣傳機會。6 月 12 日，INDIE Live Exop 官方宣布第二期節目將於 2020 年 11 月 7 日（星期六）進行直播，即日起在官方網站徵集遊戲作品資訊[23]。期待屆時能看到我們同好的作品。

・6 月 8 日：博麗神社社務所發布推文，大意：原定於 2020 年 10 月 18 日在東京 BigSight 西館舉行的第七回秋季例大祭，因為和相關機構的協調需要一定時間，現在還無法確認詳情。

・6 月 9 日：我在 Facebook 上的「東方 Project」社團發現了一位名喚高君揚、經營著「魔法貓鋼琴工作室」的同好，正在進行將《東方》曲

[23] 官網：https://indie.live-expo.games/en/

改編成鋼琴譜的計畫，便即動念，想按照白鷺雪的往例與他簽約。經過一番私訊商談，順利簽了下來；發帖調查市場，也發現有相當一部份同好就等著這一類型的同人本，願意購買。若無意外，這一系列中文名為《魔法貓東方 Project 鋼琴譜》，英文名《Touhou Project Piano Sheet Music Collection》的樂譜第一輯《紅魔綺想》，便會與本期《學刊》同時發售了。

・6 月 13 日：國人社團「凝冰劍斬」開發的短篇解謎＋視覺小說類 RPG《亭上满月映西枝 ~ The Forever Moon》登陸 Steam，主打不死組 CP 即妹紅、輝夜的姬情。

★6 月 14 日：上海愛麗絲幻樂團入駐 B 站，發表了 ZUN 錄製的問候[24]，以及中文版的〈東方 Project 使用規定〉[25]。囧仙在動態上發表了幾則解讀，節錄如下：

這次規約的本質價值，是 B 站成為了國內唯一得到授權可以**【發佈同人並獲得收入】**的視頻網站。激勵計劃、充電、直播打賞都成為了被授權的獲得收入的方式。

這意味著在 B 站發佈二創、進行直播並獲得收入是無可厚非的授權行為。

---

[24] https://www.bilibili.com/video/BV1S5411p7uE
[25] https://www.bilibili.com/read/cv6364137

B 站也成為了國內第一個授權的可發佈東方二創獲利的渠道，對於中國東方社群來說，意義重大，是非常重大的一步。[26]

囧仙又透露，這次入駐，緣起自 B 站同仁 himmel 天國的提議，然後囧仙就在去年的 WePlay 期間，帶著 ZUN 團隊的人前往 B 站開會，落實合作意向，之後經過長久的推進，包括整理中文規約文本給 ZUN 團隊審定，終於實現[27]。

以上就是截至最近的大事了。以 ZUN 入駐 B 站來告一段落，感覺應該不錯；下期再繼續寫。

話說，以前上學的時候，週記會要求寫「一週大事」（雖然大家都是抄抄新聞應付了事）；讀歷史系碩士班的時候，導師也教我們作大事紀來給論著打基礎。本期想到在開頭寫這「一年大事」，一是因為經歷了疫情劇變，覺得應該要多留下一些第一手的史料；二是考慮到圈外的朋友和以後的讀者。

雖然我們向來並不缺乏歷史意識，但大家的歷史意識未必會投注在小眾愛好圈，所以同人社群的事情，如果沒有人整理，很容易就散佚了。換個角度說，如果你作了一番整理，寫成文章或拍成影片，後人想了解，就會傾向多參考你的記述。

---

[26] https://t.bilibili.com/400572740498588475?tab=2。詳細解讀見：https://www.bilibili.com/video/BV1Cf4y1y7mE

[27] https://t.bilibili.com/400625886424160241?tab=2

WePlay 時，魅知幻想團隊就根據 THBWiki 的記載，為同好整理中、日《東方》圈大事與活動的編年，做成了長達 30 米的展板[28]。這不只是壯觀，更是一種「扛起大旗」的作為，誰做了並且持續去做，人心和「正統」就會傾向於聚到他們那邊。我受過專業的史學訓練，對這種事情是基本要懂，所以本刊從創刊開始，也就一直在審時度勢調整姿勢，求在同人社群中佔穩一個相對上游的生態位。當然我做得還是比較隨意，不會強求把一整部《中國東方同人社群通史》都修出來（如果有人想寫，我們強烈歡迎，必定鼎力支持），而還是聽憑各位作者愛寫什麼寫什麼，我這裡也就是稍稍記述些很多人都能講清楚的大事，再多寫些別人無法代替我講的親身見聞與心得，這樣也就能不甚費力地把文章寫得易讀而有料了。這也是可以分享給有志著述的同好的一點經驗。

歡慶的宴席，是歷經多少波折才就緒

	重光（東方 LiveParty 2020 年活動主題曲）
	詞：胡逆天
	原曲：ZUN〈天空的花都〉
	編曲：Irish Kappa
A1	迎向光　迎向熱　迎向春

[28] 總字數四、五萬字，雖然有一大半是「何時何地舉辦什麼活動」的列表，但也不是一般人能在短時間內讀完的量。我閱讀速度較快，而在前日布展，現場還很空的時候，也是看了快十分鐘（含幫忙挑錯字，後來他們也沒時間改）才看完。

	我們追　我們唱　嶄新的清晨 跨過黑夜　越過霜雪 我們總是　相信著彼此　都仍在牽繫著 故事中萬物復甦的時刻
B1	潺湲的溪流　哺育過千森萬壑的溫柔 滋養著清澄的晶眸　守護著不染世故　天然的自由 遼遠的歌喉　誰最先迎向朝陽來開口 那就是我們起飛　大合唱的前奏
C1	閃耀吧閃耀吧閃耀吧閃耀吧　散播那散播那最熾熱的光芒 貫通到地底下　將所有新芽都催發 茁壯吧茁壯吧茁壯吧茁壯吧　連結出連結出最瑰麗的夢想 即刻怒放　營造出專屬我們的年華
A2	感受光　感受熱　感受春 我們歌　我們唱　白日的寬和 別過黑夜　撫過霜雪 我們於是　相信著彼此　必定會銘記著 現實中萬物復甦的此刻
	(間奏)
B2	熙攘的市集　融匯著恬靜日常的氣息 交換著殷勤的片語　勉勵出不畏變故　悠長的情誼

歡慶的宴席　是歷經多少波折才就緒
這就是我們全心　締造出的奇蹟

C2　舞動吧舞動吧舞動吧舞動吧　鬧騰出鬧騰出最高亢的聲浪
穿透到蒼穹上　讓漫天星辰都飛沙
展翅吧展翅吧展翅吧展翅吧　想像出想像出最華麗的符卡
即刻綻放　流瀉出眾神眷戀的彩霞

A3　禮讚光　禮讚熱　禮讚春
我們說　我們唱　心願的傳承
傳過黑夜　傳過霜雪
我們總能　相信著彼此　都仍會惦念著
下一次萬物復甦的時刻

A4　守住光　守住熱　守住春
我們飛　我們唱　生命的詩文
賽過黑夜　勝過霜雪
我們即便　遇到了困難　都仍將再集合
讓春天就由我們來組成
我來組成

去年 11 月底，正在準備 12 月 7、8 日上海 WePlay 展會的時候，接到了大米的小精靈 Woogie 的邀稿，為東方 LiveParty 2020 年的活動主題曲填詞，我欣然同意：這不僅是個榮幸，也是我研究、創作歌詞這麼久以來，接到的第件有酬勞的填詞工作。從此，我可以真的算是在這方面

出道了——雖然也還可以挑剔說這不是大型的、商業的、主流的演出活動，但螢幕和舞台前的一個個觀眾是真實的。

在 ZUN 也親自蒞臨出攤的 WePlay 盛會結束以後，因為 21、22 日還有 ComicUP，我繼續待在上海，先後借住在一位長輩和「東方絕頂特訓班」一位群友的住處，期間最主要的事情就是填這闋歌詞。直到 21 日 CP 首日結束，我跟大米、Woogie 去吃晚飯，還在作最後的修改，總算是完成了。12 月 31 日，這首〈重光〉在南京 THO 之後的跨年 LiveParty 上首次由多個國內社團歌姬聯袂演出，然後在今年的《東方華燈宴》上正式發表。當 MV 演到「我來組成」，畫面現出以往各場 LiveParty 的觀眾大合影時，我感動了。

我參加過很多更大的場面，幾千人的畢業典禮，幾萬人的演唱會，幾十萬人的集會遊行，也有過興奮和感動，但這回不同——我知道這裡面的創作有我一份，這些人是我的同好，會支持我。

我於是感覺我真正出道，並且站得住了。自古以來，做創意工作的，只要沒有金主或公家給你兜底，都要面對「我的觀眾在哪裡」和「怎麼收錢」這兩個最基本的大問題；對此，最古老、簡單而實在的答案，就是觀眾親手把錢交給你，你親身在台上、攤位前交貨。所以同人展會的現場販售模式，無論有多少人說它過時，仍有其不可替代的感覺與實效，而這也就支持著我們走到了現在。

寫歌詞的時候，我上半片首先從莉莉白發想，想像自然的原風景；下半片轉寫人文，我想這既然是現場演出所用，那最好能和現場觀眾形成對話或者共鳴，這最簡單的方法就是把我們也寫進去。於是就從展會

（市集）與宴會下筆，這樣一來，詞中的「我們」便既是妖精，也是現世中的我們了。

這種手法，你可以按修辭教科書稱之為「隱喻」或別的什麼詞，也可以直觀一點，管它叫「重疊」。而既然把我們自己寫了進去，那便不宜只說美好的方面，也該提一提艱難的部份，於是有了「**黑夜**」、「**霜雪**」、「**波折**」這些泛指，最後一段，再借用一下那陣子很紅的「奧利給」[29]台詞，寫出「**我們即便遇到了困難　都仍將再集合**」。如果不瞭解圈內的事情，這只是一句平常的勵志歌詞；我寫的時候也只想，總會碰到困難的，也總會想辦法的，能維持信心就好。

沒想到，到了今年初，新冠肺炎疫情爆發，各種線下活動幾乎全倒，我們真遇到困難了。剛剛才辦完「展望 2020 年的中文東方社群」線上論壇，結果這雖然不至於完全作廢，但如今看來也已恍如隔世了。

據了解，日本有很多專職的同人社團（包括一人社團）就靠各展會的場販收入來維持生計，因而在這幾個月陷入了困境。很多人會想，不如趁此機會，改掉長久以來的慣性，多轉移一些生意到網上；我們社團交流群裡，也不只一次有人在討論「線上 THO」的可能。然而就如前面

[29] 遼寧演員「朝陽冬泳怪鴿」2019 年 5 月攝製的一小段演講：「我們遇到什麼困難，也不要怕，微笑著面對它，消除恐懼的最好辦法就是面對恐懼，堅持，才是勝利，加油，奧利給！」以其喜感外形和正經口吻的反差，被冠上「正能量語錄奧利給」的名號莫名走紅，引發了一波鬼畜同人創作。加油口號「奧利給」最早出自快手用戶、建築工人「雙葉湖雷哥」，一說為「給力嗷」的反讀。怪鴿原版：https://www.bilibili.com/video/BV184411j7Wi；我 11 月也跟風，拍了一個八雲紫閩南語版：https://www.bilibili.com/video/BV1xJ411D74A/。

所說，實體的展會，畢竟還是能給人許多難以替代的感覺。而且，保育那些看上去已然過時的老東西，正是同人的精神之一，也是我們相對於大企業及其生意經所能保有的一點魅力。

我們期望著：這一波疫情過後，大家能辦出更好的活動，吸引更多同好來參與、支持，成就又一段克服困難的佳話。真能做到嗎？又能做到什麼程度呢？我們不能把話說太滿，但總歸要維持住一個相互扶持、相濡以沫的氛圍。

我思考過很多次：做這幾年同人，我們究竟是在賣什麼？賣知識、賣遊戲、賣音樂，都不足以在價格和質量上和市面上的許多東西競爭；賣情懷，在這年頭也不那麼能夠長久。所以我最終的答案，是「情懷」的升級版：**信仰**。

我們總會想要相信在主流的商業模式、學術模式之外，能有一些更加本真、更能餬餬來的道路。雖然「能走多遠」總會是問題，但這種嚮往也總是存在的，所以在一定條件之下，我們也就能保有我們的社群與市場，維持住一個避秦的桃花源[30]。

套用我那篇漫畫〈博麗靈夢的憂鬱〉的句式：把「雖然在小圈子裡能行，但走不了多遠」倒過來，改說「雖然未必能走多遠，但在小圈子裡還能行」。而且說真的，在這個講求流量卻又難以變現的新媒體時代，我們同人誌還能延續古老的的模式賣書收錢，也讓我延續傳統媒體

[30] 不知有漢的桃花源與世隔絕，太不方便，所以我們現在是升級版：能篩選、容納現代事物的幻想鄉。

的模式付稿費給作者，這真是要燒高香了 [31]。所以今後雖要努力「通出去」想辦法用當代的模式做東西換錢，但這點保留地也不能丟。不僅是為了錢，更是為了信仰。所以，今後還請大家繼續多多支持。

下期專題：我們來評小說吧！

2 月台北 FF 場，我逛到一攤賣《東方》同人小說的，我拿起來翻閱，攤主便說送我一套，因為「你是開場以來第一個把它拿起來看的」，令我心有戚戚焉，我當下動念：不如下期來燒一燒冷灶，做一個同人小說評論專題吧！

如此到了 5 月，看到一個提供《東方》同人文集存放空間的網站「炎上書屋」辦起了一場「三次創作徵文比賽」，我想大家應該多多互助，於是前去接洽，便談定下期本刊的評論專題，便與炎上書屋的徵文同時進行，各位投稿也可以先直接發在上面。篇幅所限，詳情請移駕 http://firebook.store/bbs/post/17 閱覽。我們下期再會！

---

31 參見我 6 月 3 日寫的一篇散文〈媽媽在《聯合晚報》工作是怎樣的一種體驗〉：「傳統媒體時代，報紙只有發行量，沒有網路時代殘酷的『點閱率』；文學副刊，還有專收婆婆媽媽故事的家庭版，得以蔭庇在六、七位數的報份下面，讓人可以假設『很多人會看』、『大家都會看』，投以相當的重視，然後副刊也就真的有了影響力，如此良性循環。如今在網上，你一篇文章點擊量是幾百、幾千還是幾萬，一翻兩瞪眼，這面子就撐不住了。我逐漸認為，現在傳統媒體的副刊簡直就是在做慈善，讓我們這些作家還有稿費可以拿，不必自己千方百計去營業，或直接跟讀者討些少得可憐的打賞。」網址：https://zhuanlan.zhihu.com/c_1248572124635295744

從《風之谷》到《鬼形獸》：

各種困境中的「將世界託付給偶像」

宮酒姬[1]

無論古今中外、雅俗凡聖，「動物」在人類文藝創作中都可以說是靈丹妙藥般的素材泉源。從商周青銅器到古埃及壁畫，從吳承恩的《西遊記》到芥川龍之介的《河童》，從藤子不二雄的《哆啦 A 夢》到鷹角的《明日方舟》，人類在征服奴役著「動物」的同時，又是那麼欣賞，甚至癡迷、崇拜著「動物」。

從洞穴岩畫開始，人類對動物的「二次創作」雖分化出了各種姿態，但也可以歸納為兩種基本類型：「人的動物化」和「動物的人化」。《西遊記》是十分典型的前者，西天取經之旅其實是師徒四人在佛法的指引下消除自身「動物性」的一場「成人儀式」。但是「動物性」並非永遠只帶有消極意義，日本諏訪地區的民間傳說「甲賀三郎」[2]則屬「人的動物化」，甲賀三郎由人化蛇，從而獲得蛇的「神性」。

---

[1] 嗜好魔物娘的雲馬克思主義變態紳士，最喜歡的動物作品是《継ぐ者のコドク》（RJ257653）。

[2] 「甲賀三郎」傳說是鐮倉末期諏訪大祝一族在中央失勢後，在諏訪的武士集團中逐漸流行的紀念祖神的武士傳說，最早見於中世的宗教故事集《神道集》，在因元軍入侵而流行起來的風神信仰中，神是以龍蛇的形態出現的，因而人變蛇的傳說很可能反映了當時東部武士集團想為自己祖先貼金的心態。

圖 1：2011 年開始連載的漫畫／動畫系列《請問您要來點兔子嗎？》（ご注文はうさぎですか？）的成人向同人本。兔子因其強盛的繁殖能力，在歐美的民間信仰中成為了一種帶來繁榮、豐收的精靈，例如將慶祝春季再生和基督信仰糅合在一起的復活節，其主角並不是基督，而是「創造新生命」的兔子。很顯然，兔子信仰中存在著情色的一面，兔女郎（Bunny Girl）便是一種從兔子信仰中演化出來的現代情色文化，其身體話語的潛台詞便是「隨時準備性交的女性」。儘管《點兔》只用了健全的手法表現與「兔子」互文在一起的少女，但該系列的爆紅，恐怕也脫不開現代紳士對「點兔」別有一番意味的詮釋吧。

上古的巫祝通過扮演動物來開啟通天之路，而在現代資本的驅動下，動物扮演也覺醒了奇特的心性：貓耳成為了屏幕內外女性虜獲阿宅芳心的秘密武器，最近你甚至還能在咖啡廳裡「來點兔子」[3]。毫無疑問，「動物性」已經進入了當代流行文化的宏偉「數據庫」，和其中各種元素、要素雜交成「新古」的文化商品，活躍在今日的象徵交換之中。

從這個角度來看，人類對動物的「二次創作」中從來都沒有純粹的「動物」，因為一經人的想像和分別，演化出來的就難免已經變成人類的形狀，這也是為什麼有人說「動物故我在」[4]的原因之一。在我們的思維活動中，除去科學研究，「人」與「動物」從來都是一對互相投射、互相映照的的存在，我們往往是以人類的標準、心態去衡量、揣測動物，比如動物有沒有感情，動物有沒有權利等等。當代哲學對「動物」的最大再發現就是，人與動物的區分，往往並非單純的科學求知實踐，而是一種帶有強烈政治意義的文化秩序建構。敏於權力關係建構的研究者／文化研究者指出，人與動物自分界之後就不是平等的，而是被

[3] 兔子因其強盛的繁殖能力，在歐美的民間信仰中成為了一種帶來繁榮、豐收的精靈，例如將慶祝春季再生和基督信仰糅合在一起的復活節，它的主角並不是基督，而是「創造新生命」的兔子。很顯然，兔子信仰中存在著情色的一面，兔女郎(Bunny Girl)便是一種從兔子信仰中演化出來的現代情色文化，其身體話語的潛臺詞便是「隨時準備性交的女性」。日本平成後期的漫畫／動畫系列《請問您要來點兔子嗎？》（ご注文はうさぎですか？，2011-），儘管作者用健全的手法表現與「兔子」互文在一起的「蘿莉」，但該系列的爆紅，恐怕也脫離不開現代紳士對「點兔」別有一番意味的詮釋吧。

[4] 原文：L'Animal que donc je suis(The Animal That Therefore I Am)，這是德里達為他圍繞動物展開的哲學論文集所取的名字，德里達認為動物也是一種會「回望」人類的主體性存在（反過來，客體是無法「回望」、「對視」的），人類也在動物的「映照」中存在著，故云「動物故我在」。

鑲入了一個等級化的權利結構，人與動物的分界並沒有科學分類那樣嚴格且難以變更，而是浮動、易變的，一方面人類呼籲著動物權利，賦予動物以（一定程度的）「人權」，另一方面，在一些特殊情形（例如戰爭、天災）下，人也會被剝奪「人權」，淪為受奴役、待屠宰的「動物」。也有人認為，在「人類征服自然」的工業革命推動下，近現代盛行的優等／劣等民族神話，都可以在人（靈魂）與動物（肉體）的古老「陰陽圖」中找到其社會心態根源；所謂西方中心主義，或中國的華夷思想，皆不過是「人是萬物之靈」的變體。然而即便像納粹等建築在優越感與支配欲之上的「人類學機器」[5]已被「正道」所誅滅，鐵幕政治、父權社會、種族歧視、環境危機、宗教紛爭等各種嘲弄著平等理想的頑疾仍是前仆後繼，而理想主義者與藝術家也就只能詢喚出「哥吉拉」之類的復仇巨靈，在書報與銀幕上面登陸大都會，射出破壞光線，將罪惡一舉摧陷廓清，再將希望寄託於人類本應能做到的「友愛」。

「動物問題」並非動物保護主義者的無病呻吟，沒有動物，人類恐怕很難踏入農業社會，而學會如何與我們的「同伴物種」打交道也和人類自身的命運息息相關——例如鼠年肆虐的冠狀病毒便有關於人類對待動物的傲慢，而那些病毒感染者也在冷血的現代社會中變成動物性的

---

[5] 「人類學機器」是意大利學者阿甘本提出的政治哲學概念，它通過科學、政治等種種手段（「實驗」）將人「動物化」，根據人的生物或社會特徵，將不具有人性之人或動物化生存之人從人類內部排除出去，即在人類內部生產「非人」，例如賽博格、人造人、克隆、腦死亡者、殘疾人、轉基因嬰兒、異教徒、移民難民、古羅馬的牲人(Homo Sacer)、美國黑奴、納粹集中營中的猶太人、關東軍防疫給水部的中國人等等，在不同程度上他們都是「人類學機器」製造出來的「動物性生命」。

「赤裸生命」。

生長於千禧之交的我們，是在平成日本的文化涵化中成長起來的一代，平成的創作者們不乏對「動物問題」的深刻反思，太田酒鬼有座右銘曰「咒人如掘兩墳」，這句日本諺語的含義類似「作法自斃」與「作繭自縛」，在諸多平成的「動物」故事中，我們會看到「動物」的確是映照人類命運的一面「哈哈鏡」，人類如何看待動物牽繫著自身命運，這也是為什麼德里達認為：「我們會注視動物，動物也會回望我們」。下面我們就來看看，平成年代的漫畫與動畫人是如何處理這個問題。

腐海與王蟲：淨化人種的人造生態系統

對「動物問題」進行了最為深入反思的動畫／漫畫人，當屬平成(1989-2019)之前經歷了戰火洗禮的昭和(1926.12-1989.1)一輩，親眼目睹了人在戰爭機器中淪為「動物」的他們，成為了戰後日本動畫、漫畫界的導師與良心。宮崎駿(1941-)講述少女與巨大異種之間友誼的長篇漫畫《風之谷》，執筆於昭和之末（1982），收筆於平成之初（1994），便是昭和一輩反思「動物問題」的代表作之一。

《風之谷》中的「動物主角」是蟲群和菌類，在毀滅人類文明的世界大戰「火之七日」後，它們組成的腐海生態系統在地球上持續擴張，不斷侵蝕著人類的生存空間，人類一邊在蟲群王國的邊緣苟延殘喘，一邊為爭奪剩餘的土地而互相殘殺。

圖 1：娜烏西卡與修瓦人工智能的辯論中的名言：「我們是即使一次又一次地吐血，也要超越那一天而飛翔的鳥！」[6]被奉作「翼人救世主」的娜烏西卡在這裡使用了一個動物比喻。

[6] 宮崎駿：《風之谷的娜烏西卡》第七卷，J.T.comix 譯，台北：台灣東販，1996 年版，頁 198。編注：崔健也有一首歌叫〈超越那一天〉，雖然說的是香港而不是這回事，但放到這個情境來看也很有興味。

《風之谷》的從「人」到「非人」排序而成的「人類－動物光譜」是相當龐雜的：多魯美奇亞人、土鬼人、馴蟲師、森林人、席德拉[7]、巨神兵、王蟲、黏菌、蟲糧樹等等。而且，在《風之谷》的廢土世界中，並不存在 「純粹」的、「原真」的人類：在「火之七日」中倖存的人類，通過生物工程將自身改造成了適應廢土環境的軀體，並且設計了改造環境的人工生態系統「腐海」，開啟了空前的地球淨化工程，從這個意義上來看，《風之谷》中登場的——甚至是包括「翼人」救世主娜烏西卡在內——全部都是「非人」的「動物性生命」。

值得注意的是，腐海計劃並非一場單純的淨化環境的科學工程，它還是一場龐大的淨化人種的政治計劃。

在腐海淨化計劃設計者的安排下，無論是娜烏西卡眼中的「高貴」的蟲族；諸如多魯美奇亞人、土鬼人、風之谷居民、馴蟲師、遁入腐海深處而與蟲群共存的森林人等舊人類的後裔，以及擁有超人體能或巨量智慧的人工生命「席德拉」，修瓦陵墓外部的一切物種都是為淨化工程服務的，被剝奪了「政治生命」（例如「生存權」）的「赤裸生命」[8]。結局中，娜烏西卡質問構成修瓦陵墓中樞的智慧席德拉（「陵墓主人」）：「**你真的打算欺騙那些預定要滅亡的人嗎？因為不管你提供多**

---

[7] 《風之谷》中基於「火之七日」前舊文明技術製造出來的為「腐海淨化計劃」服務的生物人造人和有機人工智能，或譯「席得拉」。

[8] 阿甘本發現，古希臘人將人的生命劃分為兩部分，一部分是一切生物所共有的生命形式「zoe」（生物生命），另一部分是人類社會所建構出來的人類所獨有的生命形式「bios」（政治生命），二者本來是緊密結合的，但是在施密特的主權邏輯的運作，亦或是福柯的身體－生命政治中，二者也經常出現分離的狀態，這就產生了「bios」被剝離出去的「zoe」，即「赤裸生命」。

少知識和科技，為了世界的復活，還是需要奴隸的吧」。由巨型生物人工智能管理的修瓦陵墓是整個腐海淨化計劃的「總指揮部」，陵墓主人（人工智能）以失落的舊文明技術（以生物技術為主）為籌碼，通過干預政治、操縱戰爭，尋找與培養自己的代理人來控制整個廢土人類社會，將倖存的舊人類「改造」為如同席德拉一樣服從淨化計劃的肉身「機奴」。堅不可摧的舊文明的技術結晶「修瓦陵墓」不僅是腐海生物技術體系的管理者，它還是「新人類」的孕育者。修瓦陵墓中保存著腐海淨化計劃創始者設計出來的「新人類」的胚胎，由於經過了「身體」（基因）改造，「新人類」不僅能適應腐海淨化計劃完成後的地球環境，他們還是一個比愚昧、殘暴、掠奪性的舊人類更加「聰明」、「溫順」的種族。腐海計劃的完成，標誌著舊人種的滅絕，和新人種的誕生——舊人類由於無法適應新的地球環境，只會在腐海盡頭的「蔚藍的淨土」上吐血身亡，和腐海一同結束自己的工具使命。從這個角度來看，腐海生態系統就是一台實際意義上的，巨大的淨化人種的有機「人類學機器」。

在人本主義的視角下，這是一場多麼偉大的「人類補完計劃」：腐海淨化計劃的設計者們自身就是污染世界、紛爭不休的舊人類中的一部分，他們在絕望與混亂的時代集中了智慧精英，為舊人類設計了一條苦厄重重的「贖罪之路」，在「贖罪之路」的盡頭，他們計劃用自身種族的黃昏來召喚新生人種的黎明。然而娜烏西卡斷然否決了陵墓主人指出的這條「光明與希望之路」，因為她看穿了所謂「贖罪計劃」背後的傲慢——無論是舊人類，還是新人類，舊文明的淨化主義者依然是宣揚人類的世界中心主體地位，他們自詡造物主，把生命（主體）當做能肆意改造、廢止的器具（客體），陵墓主人的人工生命技術成為了廢土時代

的戰爭助推器——席德拉超級士兵、幼年王蟲誘餌、吞噬一切的巨型猛毒黏菌等生物武器被廢土人類用來冤冤相報，舊人類後裔接連不斷的戰爭也正是「贖罪之路」預設的環節，因為這大幅加速了腐海擴張和舊人種滅亡的進程。

圖 2：娜烏西卡與修瓦人工智能的辯論中的名言：「王蟲的溫情和友愛就是從虛無的深淵裡誕生的……生命是在黑暗中閃爍著的光。」[9]

淨化主義者還試圖通過生命技術打造一種「完美新人種」，這個「新人種」擁有區別於動物、人工生物、機器、舊人類等其他非人存在的一種本質屬性，那就是由智慧、友善等特質構成的「人性」，即陵墓主人所說的「生命之光」。而娜烏西卡則戳穿了新人類這種「完美生命」的虛無，因為關懷他者的溫情和與他者共存的智慧——「人性」—

[9] 同注 5，頁 201。

一從來都不是一種基因所決定的天然屬性，而是在與他者的互動中建構出來的，正如娜烏西卡在與蟲群的交往中認識到的：「王蟲的溫情和友愛就是從虛無的深淵裡誕生的」，企圖滅絕舊人類的腐海計劃的設計者，不可能將守衛腐海的蟲群設計成能與人類共存的物種，但是在漫長的演化中，娜烏西卡時代的王蟲卻展現出了接納人類的溫情，腐海生態系統甚至還融入了人類居民，蟲群將蟲卵分享給這些 「森林人」作為食糧。對比之下，征伐不休的舊人類甚至連同類「友愛」都無法做到，然而在千年間腐海與人類世界的碰撞過程中，腐海的首領王蟲和人類少女建立了友誼，蟲群原本空虛的工具外殼卻湧現了對人類的友愛——即列維納斯(Emmanuel Lévinas, 1906-1995)式的「對無限異己他者的接納」。人類不能互相憐憫，但是「動物」卻能憐憫人類，這對於將人類的「愚蠢」、「貪婪」、「殘暴」、「好鬥」等污蔑為動物性（獸性），而從「人性」中清算出去，並據此在人類內部製造非人的淨化主義者而言，正是針鋒相對的諷刺。

但是面對這個走向滅亡的世界，假如淨化主義者設計的「贖罪之路」行不通的話，人類又該何去何從呢？對此，娜烏西卡認為人類的出路在於「朋友物種」。用白話來講，《風之谷》中人類文明危機的根源在於人類「不會交朋友」—— 人類無法以平等乃至於卑微的姿態接納人類內部和自然界中的異己性存在（他者），而其根源則在於人類中心主義的世界觀：人類總是以高高在上的姿態，用「人類學機器」生產出人和非人（動物），以「人的尺度」把世界分割為兩半。

在「動物問題」的後學研究中，哈拉維(Donna Jeanne Haraway，1944-)解構了人與非人的人類中心主義二分法，重構為物種與物種間的

多元主義「朋友物種」關係。在《朋友物種宣言》[10]中，哈拉維從與人類關係最為密切的動物之一：狗的案例研究出發，揭示了人與狗（「動物」）互為「朋友物種」，雙方互相塑造，共同進化的雙向關係。在哈拉維眼中，人與「動物」間的關係，並非凝視與被凝視、馴化與被馴化、奴役與被奴役那樣，主客體式的對立、單向關係，而是對等的物種間，朋友式的「對話」關係——世界上並非只存在「人」與「非人」兩種物種，人類只是宇宙中萬千物種中渺小的一員，我們與其他物種以複雜的關係交織在一起，共同生存、共同演化——我們會「凝視」動物，動物也會「凝視」我們。

在《風之谷》中，腐海生物既是吞噬人類文明的末日使者，也是帶給人類希望的「朋友物種」，正如娜烏西卡駁斥陵墓主人時如此說道：「活的東西是會變的！王蟲、粘菌、草木、人類，都是會改變的！我們也可以做到和腐海共生」，「我們是即使一次又一次地吐血，也要超越那一天而飛翔的鳥兒」。即便共存之路艱難險阻，人類和腐海會在漫長的對話之中，互相構成，共同進化——作為工具生命的王蟲，其心靈的虛無深淵也湧現出了憐憫人類的友善，而人類只要破除了以人類為中心的人文主義魔咒，也能在與腐海生命的交往之中學會接納「絕對異己」的真正「友愛」。

《風之谷》的結尾處陵墓主人和娜烏西卡的對決，可說是一場精彩的人文主義與後人文主義的交鋒——「厲行精進，推崇設計」或「保持

[10] Donna Haraway, The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness, Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003.

謙卑，容讓混雜」。在人類命運的十字路口，娜烏西卡選擇了「朋友物種」，也就是說，宮崎駿選擇了後人文主義。然而吞沒人類文明的蟲群，只是宮崎駿所構想的諸多後人文主義「大海嘯」之一。從《幽靈公主》中的熒光巨人，到《山崖上的金魚公主》中的大洪水，宮崎駿一方面頂禮膜拜著「動物他者」，另一方面旁敲側擊著人類自我中心的單邊主義傲慢。《風之谷》可說是冷戰陰影下的產物，摧毀人類文明的「火之七日」就是在影射終極版的熱核戰爭，廢土世界的政治也劃分為西方風格的多魯美奇亞和東方風格的土鬼兩大陣營，而附庸於多魯美奇亞的腐海邊境小國風之谷，就是美國佔領下的日本的鏡像，在兩大陣營的永不休止的衝突中，人類的相殘與蟲群的友愛形成了鮮明的對比。泯滅人性的戰爭是「人類學機器」的最高級形式，在戰爭中，所有人都被降格為非人的存在——要麼是為戰爭機器服務的工具，要麼是被戰爭機器屠戮的「動物」。

現代社會中誕生過人類歷史上兩台最為恐怖的「人類學機器」：納粹德國和日本帝國，打碎了西方社會自由、平等、博愛的人文主義神話，令許多學者開始從「動物問題」出發反思「現代性」這台人文主義引擎。然而，反思過後，又能提出什麼新的方案呢？

正是在這樣的冷戰背景下，德里達把「動物」和「朋友」擺上了人類的政治哲學議程，而在二戰期間目睹了「人類學機器」的那一輩日本漫畫-動畫宗師也紛紛推出了自己的動物主人公，並讓他們扛起了後人文主義的旗幟——宮崎駿的《風之谷》和《紅豬》，手塚治虫的《森林大帝》和《火鳥》、藤子・F・不二雄的諸多《哆啦 A 夢》短篇和大長

篇作品[11]，這些冷戰或冷戰末期的「動物朋友」作品多立足於人與動物的關係，以直白而飽含想像力的戲劇形式，揭露冷熱戰爭和環境污染中的人類的自大與傲慢，並提出哪怕脆弱也該誠心葆育的『友愛』作為答案，儘管我們很難說它能在多大程度上落實於現世。

相比之下，當今這個後冷戰時代的「動物朋友」作品，例如《百合熊嵐》和《獸娘動物園》，則少了那種熱核戰爭一觸即發的緊張感，而是以一種更溫和的寓言形式書寫著人與動物的故事。

變身為熊的少女與 「為他之愛」

主修舞台藝術出身的幾原邦彥(1964-)，和宮崎駿一樣是跨界進入動畫界，而以自己的本科學能在業內確立了一席之地。幾原的動畫人生涯從平成開始才正式展開[12]，監督作品少而精，個人風格強烈，並且幾乎都成為了平成動畫的代表作。他指導的《少女革命》(1997)，與《新世紀福音戰士》(Neon Genesis Evangelion, 1998)被認為是泡沫經濟世紀末的動畫雙璧。身為《EVA》之父庵野秀明的好基友，他可以說是代表平成中期的動畫人之一。而《百合熊嵐》(2015)則是他繼《回轉企鵝罐》

[11] 例如〈象與叔叔〉（〈ぞうとおじさん〉，《ドラえもん》第 5 巻，東京：小學館，1979 年）、〈大雄與樹小子〉（〈森は生きている〉，《ドラえもん》第 26 巻，1982 年）、《大雄與動物星球》（のび太とアニマル惑星，1989-1990）等等。

[12] 1994 年擔任《美少女戰士 R》（美少女戦士セーラームーン R）第 60 話的系列導演。

(2011)之後，第二次將目光投向「動物」。

圖 4：《百合熊嵐》的三名主要角色：露露（左）、紅羽（中）、銀子（右）。和《點兔》一樣，這些作品中的女性一旦和「動物」互文在一起，即便故事再怎麼健全，也總有種呼之欲出的情色氣質。

《百合熊嵐》的主題是一個常見的文學架構：對立陣營背景下的跨種族之戀。黑熊銀子在棕熊露露的幫助下，跨越「斷絕之壁」，變身成人類，追求自己的兒時人類玩伴紅羽的「真愛之吻」，而熊與人、捕食與被捕食的對立關係則讓銀子與紅羽之戀成為了全劇的矛盾焦點[13]。幾原在劇中刻畫了兩種類型的「愛」，一種是建立在「同一」上的愛，另一種是建立在「異己」上的愛。前者基本就是在映射德里達在《友愛的政治學》[14]中所解構的西式「友愛」——從「自我」出發，將與我相似者認定為朋友的同時，將與我陌異者排除為敵人。劇中這種「同類」(fellow)友愛是通過為名為「排除儀式」的「人類學機器」所契約和維持的：

「朋友是最重要的東西，我們正是因為朋友才聚集於此，那些否定我們友愛的人是最惡劣的傢伙，那些脫離我們的人不是朋友，那些不和我們保持一致的人都是些麻煩分子，那些不懂得看氣氛的人都是惡棍，而現在就是排除罪惡之人的時刻。」

排除異類的「友愛誓言」（前文）、標準化的裝備（校服、獵槍和手機）、電子化的「陶片放逐法」[15]、由班長、普通學生和「壞學生」

---

13 迪士尼 2003 年動畫電影《熊的傳說》(Brother Bear)也講述了一個人類與熊類消除對立，建立友愛的故事：在遠古的巫術社會中，因兄為熊所害而心懷仇恨的獵人肯尼(Kenai)，被作為一切生命歸宿的偉大精靈(Great Spirit)變成了熊類。在偉大精靈的指引下，肯尼在與小熊哥達等熊類的交往中理解了「為他之愛」的真諦。從這個角度來看，《百合熊嵐》可謂鏡像版的《熊的傳說》。

14 Jacques Derrida, *The Politics of Friendship*, New York: Verso books, 2006.

15 陶片放逐法是古希臘人通過投票驅逐政治敵人的制度，《百合熊嵐》中的「排除儀式」也是通過投票驅逐班級中的「惡人」，只不過投票工具由古代的貝殼或陶片，變成了現代的手機 APP。

（惡人）構成的科層結構，讓呼嘯山莊女子學園宛如一個清洗異端的迷你現代性政權，讓學園中的「不合群者」，變成被追求「同一」（種族、性別、思想等）的「友愛」話語的規訓與宰制的對象。

與這種建立在外在性（排除異己制度）上的「同類」友愛形成鮮明對比的是，紅羽母親澪愛和金毛熊百合香（紅羽老師）、紅羽和銀子間的「異己」之愛，以及熊瑪利亞的人類化身純花（紅羽同學）對「排除儀式」（劇中又稱「透明的風暴」）的反抗。熊瑪利亞作為劇中的超越性存在，她既是人類與熊類對立的原點——讓熊類進化為智能生物，並且賦予部分熊類變身為人的能力；也是倡導人熊異己間共存互愛的精神領袖。她的化身純花成為了紅羽——在紅羽兒時與熊類形態的銀子分別之後——結交的人生第二位摯友。純花得知紅羽，因百合香的陰謀而被預定為「排除儀式」的下一位犧牲品的時候，自己化身為「異端」，用生命為紅羽擋下了政治迫害的「槍口」，並將紅羽引導至自己真正的「友人」銀子身前。熊瑪利亞藉其熊類的化身——斷絕法庭的裁判長之口一次又一次地「審問」著銀子、紅羽等人：「**你明白了什麼是真正的愛嗎**」（あなたの好きは本物？），那麼熊瑪利亞所說的「真正的愛」究竟是什麼呢？

熊瑪利亞藉她在人類世界的代理人澪愛為女兒紅羽所創作的童話〈月亮女孩與森林女孩〉詮釋了什麼是真正的「友愛」。童話中，森林和月亮分別象徵的是熊類世界和人類世界，被隔絕於不同陣營的兩位女孩，必須要通過神（熊瑪利亞）的考驗——她們只有打碎鏡中之「我」，才能最終相會而締結真正的友誼。當然「碎鏡」和「月亮」、「森林」一樣是一個隱喻，女孩打碎的並非一個單純的物理倒影，而是

一個拉康式的自戀的「自我」[16]——人類是在自反（「照鏡子」）的過程中建構出了自我概念，而「自我」的自反性則導致了一個征服、佔有他者的「為我性」主體。不僅我因為「我」這個主體倒影得以規定，他人與他物也是根據「我」這個主體倒影獲得規定，即自反過程中「我」與我的「同一」被延伸至「他者」與我的「同一」。

列維納斯認為，「他者」與我的「同一」，意味著「他者」是我的一種變異，即與我分離的「他我」(alter ego)，而「他我」最終要復歸於我，這就導致了主體對「他者」的征服、控制與佔有[17]，德里達正是受到了列維納斯的啟發，從而解構出了西式「友愛」中隱含的主奴式的剝削關係。《百合熊嵐》中，他者向自我的「同一」性復歸是通過身體的變換來展現的：現實中的「月亮女孩」紅羽最初未敢打破「鏡中的自我」，她兒時因與黑熊的夥伴關係而受到「政治迫害」（同齡人的霸淩），於是她向熊瑪利亞許願，將黑熊銀子變成和自己一樣的人類，但是她並沒有因此與銀子建立真正的友誼，反而是徹底忘卻了銀子，這是因為，很顯然，以自我為中心的，追求「同一」的「愛」並非熊瑪利亞所期望的答案——「自我」與「他者」的剝削關係並不會導向真正的「友愛」。相比之下，「森林女孩」銀子則戰勝了自己的「身體」（食

[16] 法國精神分析學家拉康(Jacques-Marie-Émile Lacan, 1901-1981)提出了「鏡像階段」理論，即兒童在出身 18 月以前會把鏡中的自己認作他人。18 月以後，兒童會進入一個形成自我概念的認知轉折期，他們開始認出鏡像中的自己，拉康將這種認知活動詮釋為兒童了混淆了真實與幻象，從而對自己的鏡像開始了終身迷戀。

[17] 李義勝，葉牡丹：〈列維納斯的他者倫理與教師的道德主體性〉，《教師教育研究》，2014 年 01 期，頁 18。

人欲望），放棄了自己的熊類身份，以人類的「面容」[18]，追求紅羽的「真愛之吻」，所以熊瑪利亞借斷絕法庭一次又一次地肯定了銀子的「愛」。

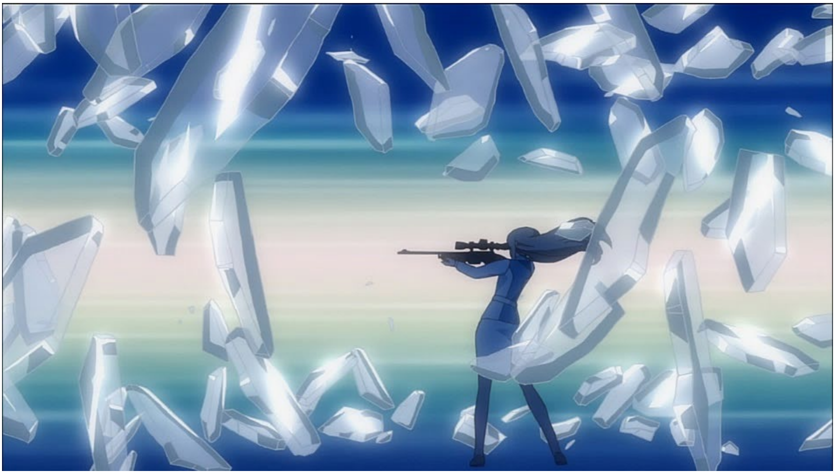


圖 5：《百合熊嵐》結局（第 12 話）的名場景和全域結論：「月亮女孩」打碎了鏡中的「自我」，破解了「同類友愛」的唯我論，而得以「面向他者」。

在《百合熊嵐》的結局，身為人類的紅羽在斷絕法庭上承認了自己「以自我為中心」的傲慢——即通過把銀子變成自己的同類，從而「控制」、「佔有」對方。她再次向熊瑪利亞許願，這一次「月亮女孩」終

[18] 列維納斯在《總體和無限》(Totality and Infinity)中用「面容」(face)來隱喻他者，我們通過面容認知他者，永遠只能部分認識他者，故他者對於我們具有無限的差異性，是和我不具有同一性的完全異己。

於打碎了鏡中的「自我」，破解了「同類友愛」的唯我論，而得以「面向他者」：在人類排除熊類（人類審判銀子）的儀式上，紅羽由人類變成熊類，與化身為人類的銀子締結了「真愛之吻」，實現了熊瑪利亞所說的真正的「友愛」——列維納斯式的「為他之愛」。紅羽通過變身為熊，解構了自身的主體性，放棄了自我對銀子的佔有、宰制關係；以一種「讓位」的姿態，讓友愛「以人類（自我）為中心」轉向「以熊類（他者）為中心」，讓自己成為他者的「人質」。紅羽在人類朝向銀子的槍口面前挺身而出，以一種無限的「責任感」，義無反顧地對銀子的愛作出了「回應」，與變成人類的銀子一同完成了一種建立在人與熊雙向「自我」解構上的內在性「友愛」。

在紅羽與銀子，銀子與露露的「為他之愛」中，人和熊的主體性顯現，並不在於主體間的互相宰制：對同類的佔有，對異己的排除（例如銀子對純花見死不救；露露試圖排除紅羽這個「情敵」），而是他者間的互相付出（例如紅羽變成熊類；露露為銀子擋下子彈），列維納斯認為為他者付出，我才能成為真正的「自我」。「排除儀式」生產的友愛，愛的是「同類」，其實愛的是「自己」，「同類友愛」的本質是人類的自戀。而銀子變成人類，紅羽變成熊類，正是拆除了「自我」與「他者」間的「斷絕之壁」，把「自我」變成「他者」，讓「愛自己」與「愛他人」結合在一起，才得以締結真正的「友愛」。[19]

---

[19] 編注：這裡可以略作補充和總結。此類作品的寫法，就是先立一種「看上去很美但一定會走偏、為惡」的錯誤的「友愛」或各種理想作為反派，然後再讓不那麼意識型態掛帥的主角作為正方來體現出真正的、比較善良的友愛。先不論筆力不足的作者很容易將反派的道德與智力設定得過低，我們看多了這類作

從「動物園的獸娘」到「動物朋友」

圖 6：平成「動物」角色的變遷：從平成初期的可畏而高貴的巨大異種到平成末期供社畜玩賞的呆萌獸娘。

因「動物」而出名的尾本達紀（生年未公布）是平成動畫人中的千禧一代，是代表平成末期的創作者之一。「頹廢」與「動物」是平成末期一組互文的關鍵詞，呼應著宰制當前日本的兩大要素：向美國點頭哈

品以後，就不免生出一種疑問：你作者提出的正確答案，又能好到哪裡去？你憑什麼就那麼確定？而當創作者也不能確信自己提出的答案有多可靠的時候，我們就迎來了下一個階段。

腰的官僚集團、死水一潭的經濟形勢，呈現出雜草蔓生的社畜文化。

對於平成中後期的千禧一代，上世紀的侵略戰爭不過是一段遙遠、模糊的歷史記憶，正如宮崎駿從昭和到平成，由「左」到「與左劃清界限」的微妙心態變化，高舉毛澤東旗幟，安保鬥爭、佔領東大的戰後昭和的學運青年熱血早已退潮。對於平成的社畜與准社畜而言，現代社會苦逼又無法反抗，但至少它能讓我隔著屏幕穿越到異世界的後宮溫柔鄉，與不受世間束縛的動物老婆們建立羈絆，這樣被「世間」所奴役、馴養的「動物生活」也還算過得去。在這樣從「昭和男兒」到「平成廢宅」的社會心態變遷中，平成之初宮崎駿的末日史詩中可畏而高貴的巨大異種，在平成之末的休閒手遊之中，變成了供社畜玩賞的小不點呆萌獸娘。這便是尾本達紀創作《獸娘動物園》的時代背景。

2017 年大受青年追捧的《獸娘動物園》讓尾本達紀一舉成名，然而無論是「獸娘」，還是「動物園」在平成文化中都不是那麼光鮮的詞語。「獸娘」是人類女性特徵與動物特徵拼接而成的一種存在，其中人類女性特徵占主導地位，故觀眾依然將「獸娘」識別為一種人類女性。兔女郎作為「獸娘」的代表性形態，幾乎成為了取悅男性的情色文化的代名詞，男性文化書寫的「獸娘」大部分背後的深層結構是女性的動物化、寵物化，即一種奴役、支配女性的心態。而「動物園」作為人類中心主義的牌坊，早在福柯的《規訓和懲罰》中就已經成為了人類社會中隱性權力結構的隱喻。不過《獸娘動物園》卻站在這一切的對立面，因為這座動物園早已是人類末日下的斷壁殘垣了。

前文提到的列維納斯批判了自笛卡爾以來「世界圍我轉」的主體性

霸權，建構了「為他者負責」的新的倫理主體，為人類中心主義的消解開闢了道路。列維納斯的他者理論，將如何消解人類中心主義的「動物問題」，轉化成了一個如何建構「動物他者」的問題。但是對於「動物問題」，列維納斯並不認為動物能成為他者，因為動物圍繞著人類需求而「在場」——它們只不過是為人所用的工具、供人享樂的對象或人類審美的客體。列維納斯的動物觀可謂是人類以「自我」為中心的動物哲學話語體系的縮影[20]，德里達在《動物故我在》從一件「浴室邂逅貓咪」的個人經歷出發，試圖通過把動物建構為一個列維納斯式的具有絕對差異性的「他者」[21]，從而解構傳統話語體系中的人類中心主義。

從這個角度上來看，日本流行文化中描繪的「動物朋友」反映的正是對「動物他者」的建構，其中《風之谷》、《百合熊嵐》和《獸娘動物園》則分別建構了不同的「動物他者」身體話語模式：在宮崎駿眼中，動物的身體就是其高貴性的載體，因而他筆下的動物他者就是與人類完全異質的動物形態；幾原邦彥則在人與熊的身體「交換」中解構自戀的「鏡中我」，因而他筆下的動物他者獲得了純粹的人類「面容」。《獸娘動物園》中的「獸娘」則是人類與動物身體的「混合」、「雜交」，這種中間形態的半人半獸式的「動物他者」身體話語是當前日本流行文化中最為流行的文化模式之一。

「獸娘」的人獸雙面性決定了其話語分析的多重可能性。一方面，

---

20 龐紅蕊：《當代西方文化語境中的動物問題》，北京外國語大學，2014 年，頁 179。

21 Jacques Derrida, *The Animal That Therefore I Am*, New York: Fordham University Press, 2008.

「獸娘」與人類「同一」，絕大部分觀眾都是將「獸娘」的本質認定為「可愛的女孩子」，動物特徵反而成為了女孩身上的「萌要素」，那麼我們是不是沉湎於從「獸娘」反射回來的人類身體影像，就像紅羽想把銀子變成人類一樣，通過他者向「自我」的回歸，而實現對他者的「宰制」？另一方面，「獸娘」與人類「相異」，《獸娘動物園》中每一個「獸娘」都源自不同的物種，而且每一種動物似乎都只存在一個「獸娘」個體，因而每一個「獸娘」都保持了她們自身的獨特性，正如德里達所杜撰的「animot」[22]，她們不是餐桌上、屠宰場中的沒有「個體」的動物，而是和我們身邊的人一樣，每一位都是一個唯一的生命主體。

列維納斯的倫理主體是一個由「他者」規定的主體——他者是高於我的存在，我因他者而存在，我的主體性因從屬他者而顯現，對於人類主人公小包（卡邦醬）而言，「在旅行中認識和互動的動物都是幫助卡邦醬瞭解『自己是什麼動物』的關鍵」[23]，加帕里公園是一「樂納異己」的他者社會，游泳、飛翔、打洞、狩獵等技能將不同「獸娘」區別開來，同時也成為了「獸娘」間進行協作和欣賞彼此的基礎，她們並沒有排斥沒有「一技之長」的小包，反而小包正是在與擁有各式技能的眾多「動物他者」的交往中建構出了自己的本體——即海德格爾所說的「建構世界的人類」。

從這個意義上來看，《獸娘動物園》中並不存在「動物園」裡的

---

[22] 德里達在《動物故我在》中用 animal 加 mot 自造而成的詞，音似法語中複數的動物，故用於指涉形態多樣而個體獨特的動物生命。

[23] Mark Huang：《<動物朋友>：悅納異己懷柔遠人，すごーい！》，2017 年 5 月 31 日，U-ACG：http://www.u-acg.com/archives/14088。

「獸娘」，因為無論是人類社會中用來製造非人、規訓與懲罰身體的福柯式「動物園」（權力機器）[24]，還是人類在鏡中構築出來的拉康式「獸娘」（自戀投影），早已和人類中心主義一同被尾本達紀埋葬在了末日的廢墟之中。正如加帕里廢墟的住民的話語體系中並沒有「獸娘」(animal girl)，而只有「朋友」(friend)二字，《獸娘動物園》中只有在人類不在場之際，不斷呼喚著為他之愛的「動物他者」[25]。

人工智能偶像與「動物問題」的「平成性」

涉獵廣泛的 ZUN(1977-)酷愛用典的創作手法，《東方 Project》系列也就帶有了一種時代回顧、總結的文化功能，而可以視為日本平成流行文化的風向標。「平成」已經結束，我們迎來了「令和」新時代，在令和元年問世的《東方鬼形獸》自不免有些回首平成、展望令和的「時代精神」意味。《鬼形獸》劇情圍繞著地獄中的「動物（靈）」、「人（靈）」和「土偶」三大勢力間的糾葛，為我們展開了一方別出心裁的平成「動物問題」的時代鏡像。

---

[24] 福柯在《規訓和懲罰》(Discipline and Punish)中用動物園來隱喻「環形監獄」這個身體政治執行地，而監獄就是一個典型的製造「非人」的裝置。

[25] 編注：這裡提供另一個思路：當我們越是稱讚、越是欣慰於獸娘與小包間的友愛，我們也越能反過來思考：為什麼她們能讓我們看得那麼舒服？很簡單，因為這整個生態，就是按照今天這些多元主義或曰「二次元＋聖母」的理想所建立的。動物園裡沒有明確交待由來的天藍怪等，則作為控制器，暗示著這種理想的友愛只有在這些條件限制下才能維持。再加上整個世界一開始就是已經毀滅的狀態，我們可以推論：作者對這等「友愛」的過於理想，其實是有自覺的。

圖 7：《鬼形獸》三角勢力中的「動物」方和「智械」方，如母親一般端坐著的是造物神袿姬。其中取象自日本古坟中陪葬土偶（音译「哈尼瓦」）的 ZUN 式「智械」，诠释了什么是「用最古老的设定来讲最时髦的故事」。（筆者畫友竹艸繪製，Pixiv ID:2599407）

正如前文所述，「動物問題」是人類從古至今一直思索的問題，人類學機器、他者之愛等反思現代性的「動物」理論早在平成以前就已經提出，帶有強烈的工業社會前期的歷史特徵，為後工業的平成文化所批判與繼承。我們在平成的一些「動物」作品中發現了「昭和性」，那麼「動物問題」的「平成性」是否存在，若存在，它又在哪裡呢？

人類於平成進入了「屏幕社會」，幾乎每個人隨時隨地都可以通過隨身攜帶的屏幕接入網絡，而無處不在的屏幕和傳感器創造了大數據，進而推動了人工智能技術的發展。雖然當今人工智能所能完成的任務依然相當有限，但是 AlphaGo 橫掃世界棋壇，讓人類不得不承認，就是無機的電子回路在某些方面也能迸發出超越人類的「創造力」。那麼人工智能和「動物問題」又有怎樣的聯繫呢？

人工智能和動物，兩個議題看似相隔十萬八千里，但其實關係緊密。因為人工智能的發展，動搖了人類中心主義的根基，模糊了人與「動物」之間的界限。人與動物的區別究竟在哪裡呢？帕斯卡說：「人是會思想的蘆葦」，恩格斯說「勞動創造了人類」，換言之，人是一種能夠自由創造人工體系（思考、勞動都屬這個過程）的生靈，「創造性」是人類在地球範圍內最為獨特的「智慧」。白蟻會建造「城市」，猿猴會製造「工具」，狼群也有自己的「社會」，但這些看似非天然的體系是缺乏創造性而停滯的，它們設計在這些物種的基因序列中已經編碼完成，難以改變，最終不免在自然選擇中被淘汰。地球上，只有人類的城市、工具和社會是不斷自主發展、演化的，直到人工智能的出現。「創造偶像（人工體系）程度的能力」（《鬼形獸》附贈文檔所載埴安神袿姬的設定）這便是「人工智能」所模仿的那種人類智慧，也是「萬

物之靈」其「靈性」的本原。與豺狼虎豹相比，體能有限的人類便是憑藉「這種程度的能力」征服了其他物種，成為了地球的主人。

人工智能是人類創造出來的具有一定創造性的自組織體系，雖說要讓現在的「愛醬」取代人類，只會讓人笑掉大牙，然而未來某天一種強人工智能會徹底撼動人類的霸主地位，這或許並非天方夜譚，而是無數科幻作品已經不斷重複了的思想實驗。當人的「萬物之靈」地位隕落之時，人是不是應該屈身於人工智能，成為智械的奴隸呢，很顯然，沒有人會答應，然而這便構成了人類中心主義的倫理困境——既然人類征服「動物」是合法的，那麼更加上位的人工智能征服人類自然也是合法的；既然人類可以肆意踐踏「動物」的尊嚴，那麼當人工智能踐踏人類的時候，我們又能抱怨什麼呢。

《東方鬼形獸》正是一面將當前的人類中心主義的權力格局顛倒過來的「哈哈鏡」，ZUN 巧妙化用了佛教的十界世界觀，將遊戲舞台設置在地獄邊緣的畜生界，讓畜生界的「動物（靈）」、「人類（靈）」和與人類陪葬的偶像（土偶）充當本故事的幕後主角。《鬼形獸》中，動物靈入侵異變的真實原因是畜生界爆發的「智械危機」：擁有天生優勢的動物靈支配著別無長處的人類靈，並將人類靈關進了「靈長園」供自己玩賞消遣，然而聚集在一起的人類靈產生了奇妙的「化學反應」，他們創造了新的宗教，召來了造物的偶像神。偶像神守護著人類靈，創造了「既不是肉身，又沒有靈魂」的土偶軍團，驅逐了動物靈，成為了畜生界的新支配者。

圖 8：《鬼形獸》最終 BOSS 埴安神袿姬的戰鬥背景十分具有賽博感。

劇情發展至此，動物、人類與人工智能的三角格局已經基本浮出水面，而與佛教中地獄接壤的「畜生界」不過是 ZUN 施展的一個巧妙的障眼法。動物靈和人類靈很顯然對應著「動物」和「人類」，為了迷惑觀眾，ZUN 故意將雙方在現實中的地位、處境完全翻轉了過來，而「靈長園」的隱喻，很顯然並不侷限於動物園，而是可以引申至一切玩弄、監禁他者和異族的場所，例如古羅馬競技場、納粹集中營。而「偶像」則典出日本繩紋時期用於陪葬和祭祀的陶偶，是一種送往死後世界的人工物，讓人拍案叫絕的是，陶偶與人工智能建立在同一種物質基礎之上：硅（矽）。硅元素穿越了時空，成為一條打通古今的人設線索。

「弱肉強食」是《鬼形獸》中多次出現的關鍵詞，例如 ZUN 在遊戲的 Music Room 對《鬼形獸》5 面 BOSS 土偶士兵磨弓的主題曲《Beast Metropolis》（禽獸的大都會）如此評論道：「**在畜生界弱肉強食才是唯一的真理。經濟上的成功最為重要，個人的思想並不會得到尊重。個人的情感，在被合理化的社會當中只會成為障礙。**」這也道出了當年納粹、皇國這兩台恐怖的製造「非人」的人類學機器的運轉機理：「劣等民族」由「優等民族」統治，甚至是種族滅絕對於全人類而言是經濟高效而合理；天皇集團的勝利是最重要的，底層民眾的個體生命是可以犧牲的。

弱肉強食是人類中心主義套給人類的「理性牢籠」，看似合理，但其實狹隘不可持續，正如人工智能正開始挑戰人類的智慧，強者永遠是片面的，萬物之靈的寶座不是永恆的，只有單方面的強大，我們無法渡過所有的困境（這也是《獸娘動物園》講述的道理之一）；一昧地追求單方面的強大，而踐踏所謂的「弱者」，我們也只會陷入奴役與被奴役、捕食與被捕食的無盡深淵，這正是《鬼形獸》所描繪的「地獄圖景」：動物靈把人類靈關入「靈長園」，然而自己卻被「靈長園」中失控的「智械軍團」趕出了自己的家園，而那些自嘗苦果的動物靈，正是「哈哈鏡」中倒映的人類自身。

結語

「動物」的哲學意義，是人類的絕對他者，即與人類不同的生靈存在。對動物他者的思考，也引發我們對更多的他者性思考——我們如何

對待與我們不同的人，不同的民族，不同的文化，不同的意識形態等等，並與他們建立和諧互惠的關係，即「友愛」。然而人類的友愛，無論是對於動物，還是對於自身，既是美好的理想，又是縹緲的幻象——無論是暴力審判的巨神兵，還是友善存異的袿姬，就連人類造出的神明（人工智能）本身也沒給出答案。《百合熊嵐》的友愛，以童話的筆法起承轉合，把友愛歸結於神（熊瑪利亞）的恩賜。加帕里廢墟裡，獸娘們的友愛建立在人類末日之上已經是莫大的諷刺，然而假如去掉了天藍獸這個調節公園生態的「安全閥」，那會不會使動物園在劇變中演化出某些醜陋的政治體制，我們也不得而知。

正如《鬼形獸》以戰爭開局、又以戰爭收尾，平成的「動物」故事，或止於給友愛畫餅，或給觀眾留下一個撲朔迷離的爛攤子，唯獨宮崎駿讓「翼人救世主」娜烏西卡摧毀了既有的權力體制，以示自己的青年熱血未泯。然而現實中，宮崎駿在學運抗爭時是夾著尾巴溜走了，ZUN 也是一如既往的開坑不填完，以免演到難看。但我們也不宜嫌棄這些平成的創作者「不夠革命」或只是懦弱地「將世界託付給偶像」[26]——無論這偶像是神明、科技或者英雄。畢竟，「動物」問題確實錯綜複雜，難以給出簡單通用的答案。至於這到底應該如何作答，答案的有效程度與範圍又是幾何，大概也就只有在我們與動物和「他者」的「對視」中，才能慢慢積累出一些相對全面、不那麼一廂情願的領悟了。

---

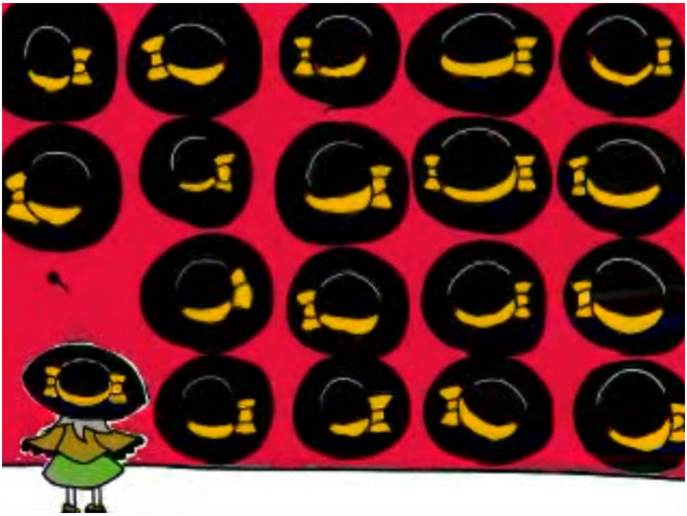
[26] 《東方鬼形獸》最終 BOSS 造物神埴安神袿姬的主題曲名〈偶像に世界を委ねて　～ Idoratrize World〉，THBwiki 中譯作「寄世界於偶像」；如果要用白話來意譯，「將世界託付給偶像」比較便於理解；能用文言思考的話，抓住「委」字的寓意可也。

圖 9：「龍之子」的對視。龍並不是一般的「動物」，而是上古農業社會的巫祝在「觀象」（觀察天文氣象）中構想出來的幻想生物。在 ZUN 一如既往的「神話大雜燴」的方針下製作出來的《鬼形獸》，其「動物」方的兩大領袖便是出自華夏神話體系中的兩位「龍之子」：吉吊和饕餮。在西方，龍(dragon)經常和財富（守巢）聯繫在一起，而在中國，龍變成了封建社會中最高權力的動物符號。《鬼形獸》的「畜生界」是一面倒映著勾心鬥角的人類社會的「哈哈鏡」，作為權力象徵的中國龍及其眷族放在《鬼形獸》的「政治鬥爭」裡面，也可以說是一種「順理成章」的編排吧。（竹艸繪製）

於無所希望中得救

——《古明地戀的心跳大冒險》的審醜美學分析

Sagume[1]



「帽子是我的朋友」[2]

[1] 初次見面，筆名也作サグメ，興趣是美學與現代西方哲學，主修的專業是漢語言文學與經濟學。最近在做泛 ACGN 領域美學研究的課題，主要對象還是東方，同時隨興做些力所能及的二創。知乎 ID：稀神佐具賣。
[2] 圖片來源：《古明地戀的心跳大冒險》Part 6，01:53

前言

「醜」作為一種獨立的審美形態[3](Aesthetic form)伴生於西方古典美學的發展過程之中。早在古希臘時期關於審醜的討論已經開始，但僅僅是作為美的一種附帶話題和對立面進行的，尚未成為獨立的審美形態。隨著 19 世紀非理性哲學的興起，「醜」的價值逐漸由被否定轉為被接納認可，1853 年羅森克蘭茨《醜的美學》[4]是第一步專門研究「醜」的美學專著，標誌著「醜」正式成為一種獨立的審美形態進入人們的視野。浪漫主義把表現「醜」作為手段去反抗理性給人的壓抑，「醜」在浪漫主義之後興起的現實主義尤其是現代主義藝術成為了審美的主要形態，並且有著詮釋現代人生存狀態與生存意義的藝術作用與人文意義。

二戰結束後的第三次技術革命大大加快了人類的現代化進程[5]，各種新傳媒技術的出現，使得實現審美需求的手段更加多樣化，也促進了

---

[3] 審美形態：是人對不同樣態的審美對象的歸類和描述。一般常見的審美形態有喜劇、優美等，此外中國的農業文明發展較早，強調人與自然的和諧共處，形成中庸、氣韻等形態，而西方則因為主客對立的思維方式形成了悲劇形態。醜、荒誕等其他形態是後來逐漸發展起來的審美形態。

[4] Karl Rosenkranz, translated by Andrei Pop and Mechtild Widrich , “*The Aesthetics of Ugliness*” (New York： Bloomsbury Academic, 2015)

[5] 張建華：《世界現代史》（北京：北京師範大學出版社，2006），頁 464。第三次技術革命亦稱「第三次科技革命」「第三次工業革命」，天文學、核物理、無線電技術等科學技術的發展帶動了生產力的發展，也改變了人們的思維方式，如存在主義哲學、實用主義哲學等流派就是在這一時期興起。

各種另類、畸形的審美形態的發展。已經成為主流的審醜意識可以通過網絡動畫與漫畫連載、直播、手書等等新的手段來體現。在這個現代化的進程中，審醜意識本身的內容也發生了變化。如現代化帶來的經濟發展加快了個性化浪潮的到來，誘使具有反叛性的創作者運用「醜」去表現各種悖離常規的思想和情節。本文所要討論的，洗濯船[6]於 2009 年開始創作的手書《古明地こいしのドキドキ大冒険》（古明地戀的心跳大冒險） 正是這種新的呈現方式和審醜意識的交織下的產物。

許多同好把《古明地戀的心跳大冒險》歸類為獵奇向的作品，而值得一提的是，它也是現代日本グロ(guro)文化潮流的產物之一，二者之間存在極其密切的關係，因此必須先對グロ文化有所瞭解。

「グロ」是法語グロテスク(grotesque)的縮寫，意義為「怪異、怪誕」，是指古羅馬在異樣的人體、植物身上配上曲線和花紋的一種美術樣式而產生的感覺。在現代日語中，這個詞還有「引起生理厭惡感」的

---

[6] 洗濯船（せんたくぶね），N 站 ID，因為《心跳大冒險》的緣故，被人用官作介紹人物的方式調侃「畫出能可愛得讓人擔心會不會被刪掉的戀戀程度的能力」，或是「有意識地在動畫中承載狂氣程度的能力」（可愛すぎて削除されないか心配になるこいしちゃんを描く程度の能力、意識して狂気を動画に載せる程度の能力），P 站 ID 同名，上面放的幾乎全是《心跳大冒險》的相關創作；但因為更新頻率太低，特別在後期洗濯船每在 P 站上傳新圖便被有人猜測劇情。此外，「洗濯船」詞源為法語「Bateau-Lavoir」，直譯洗衣船，由法國詩人馬克斯・雅克布(Max Jacob, 1876-1944)命名，是一座位於巴黎蒙馬特爾區域的建築物，曾有畢加索(Pablo Picasso, 1881-1973)、雅克布、尤安·格力斯(Juan Gris, 1887-1927)等先鋒派藝術家在此聚集創作。其作品的共同點是形式新穎鮮明，開創了表現主義、立體主義等注重表達醜的內容的流派，表達了對傳統藝術一味追求美和理性的反叛。《心跳大冒險》作者以此為名，當也有從內容、創新性向當時先鋒派的創作看齊的動機。

意思，這是從最初的詞義慢慢在文學創作過程中演變出來的，並且成為了今天所謂的「グロ文化」的語義來源。古代日本也有與此類似審美形態，比較著名的例子有描述屍體腐化過程的《九相圖》[7]，但這種固有的與グロ文化類似的審美形態並沒有被這樣稱呼；「グロ」一詞是在浪漫主義時期開始用於文學的，在那之後才將該詞套用在這種「怪異、異樣」的審美形態上。

近代日本的グロ文化可以追溯到大正民主主義時期(1912-1926)，以梅原北明(1901-1946)發行的雜誌《グロテスク》為代表性標誌。同時，文藝界的「白樺派」推崇新理想主義與個性解放，反對舊道德的束縛，從文學的角度對當時的社會風氣和主流思想、價值觀等造成了衝擊，也可能是グロ文化發展的誘因之一。

二戰結束後日本出版自由化，出現了一大批庸俗的廉價雜誌，其內容大多含有色情、犯罪等獵奇成分，相當程度上也能反映當時日本人百廢待興、迷惘沉淪的思想狀態。1965 年前後由於電視的盛行以及傳統電影的不景氣，日本開始盛行桃色電影（ピンク映畫），代表的作品有若松孝二的《胎児が密猟する時》（胎兒密獵時刻）、《十三人連続暴行魔》（接連殘害十三人的虐待狂）；佐藤壽保的《馬と女と犬》（馬・女・犬）；石井輝男的《江戸川亂步全集 恐怖奇形人間》等，這些都可以算入グロ文化現象。

[7] 九相圖：源於檀林皇后的傳說，她遺言死後不需安葬，甘願曝屍荒野讓人看見屍體的變化，以參透諸行無常的道理，最終還是舉行了葬禮，但這件事卻被畫成九相圖，並形成古代日本的一種繪畫題材流傳後世。

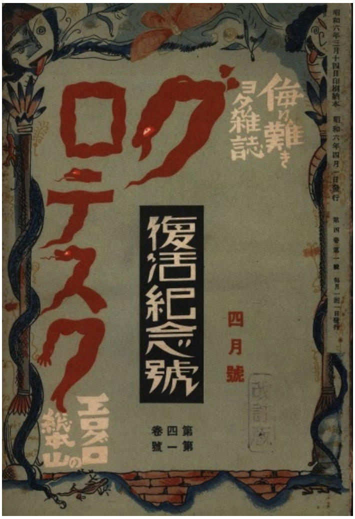


圖 1：（左上）《グロテスク》雜誌封面、《馬・女・犬》海報

（左下）《恐怖奇形人間》電影海報、《破廉恥學園》漫畫封面

而在漫畫界，永井豪(1945-)於 1968 年展開創作的《ハレンチ学園》（破廉恥學園）中包含很多性以及暴力的因素，引起了當時社會各界的猛烈攻擊，然而在內容上還是以諧謔為主沒有太過的創新，而 1984 年丸尾末廣(1956-)發表的《少女椿》引入了其個人獨特的幻想、怪異的世界觀[8]，便可說是グロ文化文藝創作內容上的一大革新。1990 年代後，互聯網逐漸興起，新的傳媒文化開始形成，グロ文化也籍著技術的順風車將自己融入各種載體，成為新傳媒文化的一部分。

宏觀來說，グロ文化應該歸類到審醜形態中去，視作審醜形態的一種文化現象。醜的產生源於人們對自然、社會的極度恐懼感，在早期人類的意識中自然是與人類相對立的，人類的生產力還沒有發達到足以改變自然以改善自己的生存狀況的地步，所以對自然的描繪都不和諧的，給人一種不良的刺激，體現在原始宗教活動中就是紋面、面具等「對恐怖的實體性模仿」[9]。1980-90 年代的《ギニーピッグ》（豚鼠）系列更是グロ電影發展至極的作品，該系列前期極度強調視覺刺激，大幅呈現血腥殘虐的殺人場景；後期則嘗試加入關於人倫道德的思考，但除了

[8] 《少女椿》是丸尾末廣的代表作，講述了無家可歸的少女小綠（みどり）流落馬戲團的故事。剛開始小綠因為年少遭受眾人欺辱，生不如死；後來侏儒魔術師的出現並給予了小綠一點愛的溫暖，讓她有了生的希望；最後兩人即將前往東京過上新的生活時魔術師卻因意外被殺，故事在小綠一片絕望的幻覺中結束。此作巧妙利用了幻覺中的場景來表達比現實中的畸形人、亂倫等更加深層且天馬行空的獵奇因素。幻覺世界的場景是作為現實世界的對照而存在，但無論是幻術（げんじゅつ）中的世界還是現實（げんじつ）中的世界都充斥著獵奇要素，給觀眾一種「從裡到外都是絕望」的觀感，這種兩相呼應的世界觀是丸尾末廣此作中最為耀眼的亮點。

[9] 西奧多·阿多諾著，王柯平譯：《美學理論》（四川：四川人民出版社，1998），頁 84。

《マンホールの中の人魚》（下水道的人魚）以外都淺嘗輒止，劇力並不深刻。

圖 2：《少女椿》充斥著對人體扭曲、變形的刻畫，以表現全作的虛幻主題。[10]

同時，由於早期人類的自我意識還沒有覺醒，主體與客體的觀念還沒有分離，對於醜的直觀感受是反常、混亂、噁心等不良的刺激，多還停留在肉體的層次，還沒有深入到精神層次。當人的自我意識與審美意識開始覺醒，對於醜所引起的情緒感受也就上升成為一種審美情感了，

---

[10] 編注：另可參見黃鴻硯：〈去你的，眼球就只是眼球！—丸尾末廣《少女椿》創作背景雜記〉，博客來閱讀生活誌，2017 年 12 月 27 日，https://okapi.books.com.tw/article/10504：「丸尾末廣的線條均質而無機，留白大膽，即使描繪內容涉及污穢、暴力，整體視覺仍透出最低限度的潔淨感和疏離」。

同時肉體層次的刺激感也保留了下來。

按照刺激感指向的目標，グロ文化略可分為以下幾種類型：

精神方面（精神にくるもの）：在精神層面產生不適感，與世界觀、人生觀、價值觀或概念認知等方面相悖的內容，特徵是一般會與其他的指向目標相聯繫，通過產生其他方面的刺激感來進行精神方面不適感的加深、暗示。例如間瀨元朗《イキガミ》（死亡預告）中年輕人收到為了讓國家富強而「被迫死亡」的荒唐命令。

聽覺方面：怪異的、能引起人生理上不適的聲音，常見的特徵是近於噪音、高度重複等[11]。

視覺方面：突兀、能從視覺引起人生理上不適的色彩及搭配、圖像等。如 3D 龍事件[12]中畫面閃動過於頻繁導致部分觀眾暈倒和不適；NicoNico 網的 sm666 號影片大片的血紅色和一閃而過的詭異畫面。

按照承載刺激感的具體內容來劃分，則可分為以下幾種類型：

---

[11] 一些鬼畜音 MAD 便符合聽覺獵奇的特徵，如《M.C.ドナルドはダンスに夢中なのか？最終鬼畜道化師ドナルド・M》（也就是大家俗稱的《最終鬼畜藍藍路》）通過高度反復的旋律和怪異的聲音素材營造了獵奇的感覺。

[12] 日語：ポケモン（ポリゴン）事件，亦稱寶可夢動畫事件（ポケモンショック），指 1997 年 12 月 16 日在東京電視臺播出的電視動畫《寶可夢》第 38 集〈電腦戰士 3D 龍〉（でんのうせんしポリゴン）中，由於在該集的後半段畫面閃動過於頻繁，導致部分觀眾感到不適及暈倒，並造成 685 人送醫院治療，成為全球史上引發癲癇突發症狀最多人數的電視節目。（引自維基百科）

性的方面（性にかかわるもの）：與性交活動有關的內容，包括內容、方式等。

與生命相關的方面（命の危機を主にしたもの）：與人的死亡、傷害等有直接或間接關聯的內容，特徵是反映形式多樣，和視覺、聽覺兩種感受方式聯繫密切。例如日野日出志(1946-)的漫畫《血肉之花》（血肉の華）。

關於外觀和存在的方面（外観的、存在そのもの）：關於人或物的異常外表外形的內容，特徵是多與人本身存在直接或間接的關係，例如岩明均(1960-)的漫畫名作《寄生獸》。

精神方面：內容多為與常識或一般審美相違背的內容，多作用於在人的思維層面，與其他方面的內容不一定存在重疊。

此外還有一些特殊的分類，大抵都是能引起人生理上的不良刺激，這裡不贅述。上列幾項是較常見的，在《古明地戀的心跳大冒險》中都有不少體現。

《心跳大冒險》講述了古明地戀去紅魔館借釣魚竿引發一系列暴走異變，月都借機進攻幻想鄉，實行讓所有生物張開「第三隻眼」的計劃的故事。本作開坑至今已超過 10 年，我們可將它的劇情分為三期：

前期－Part 1-10：講述由借釣魚竿引發的異變，主要分紅魔館、地靈殿、妖精三個視角進行劇情的推進，初步引入月都作為黑幕，過程用大量的グロ因素進行細緻的描寫刻畫。

中期－Part 11-18：補全劇情架構的時期，少部分描述幻想鄉內異變的情況，大部分描述戀閉眼的經過以及月都的計劃。

後期－最終回 Part1-8：劇情逐漸過渡到幻想鄉全滅，著重講述大結界的破壞和幻想鄉居民的死亡，但留下紫和戀二人作為最後的角色來收尾。

作為手書，《心跳大冒險》在形式上是視聽結合的：作者自己繪製圖片並配上 BGM、特定的音效以及文字，已經涵蓋了幾種最主要的感覺方式，且這幾種感覺方式能夠有機地聯合起來給人以刺激，起到比單一形式更加立體和傳神的效果，例如在天空、原野的畫面使用比較輕柔、歡快的 BGM 可以強化舒適、愜意的感覺；另外手書作品不同於電影，並不一定要追求流暢度，一般而言如漫畫一般逐張圖片進行切換，已經能讓觀眾正常觀看；當有動態畫面出現時，幀數也不必局限在每妙 24 幀[13]，可以人為繪製肢體變形、扭曲等動態模糊的效果，使觀眾產生到強烈的動感，同時還能減少工作量。這種視聽結合的作用過程接下來會進一步分析。必須注意的是，「審醜」並不意味著與「審美」的絕對對立，審醜意識中也包含有與審美意識相通之處。筆者從審美主體的

---

[13] 同等幀數的條件下，流暢度最高的是電影，其次是動畫，最後是遊戲。三者圖像生成的原理不同，而且電影幀數是穩定不變的。電影在一段時間內**持續曝光**，每一幀圖像都包含一段時間內（一般是快門時間）記錄到的信息；而遊戲的圖像由顯卡逐幀生成，只包含那一瞬間的消息，所以當幀數發生變動時，遊戲會因為丟失中間信息而產生卡頓的感覺。而動畫則可以如正文所說的那樣，人為製造動態模糊，放棄圖像信息的準確度，最著名的例子莫過於《火影忍者疾風傳》第 387 集「我的畫風在你之上」。

兩個對立統一的方面：受眾和創作者來對審醜意識進行分析。

一：受眾審醜意識分析

依照傳統的觀念，觀眾只是作品的接受者，與創作無關；不過觀眾可以在欣賞作品時進行審美再創作，通過作品去感知、解讀作者所表達的思想主旨。下面談談觀眾在審美活動中生成的審美經驗以及心理特徵，瞭解受眾的審醜意識是如何生成和運作的。

「審醜」的審美經驗的構成要素及模式

觀眾在觀看《古明地戀的心跳大冒險》時，是作為審美的主體，來與對象手書視頻發生審美關係的，這會形成一個對審美對象的評價的過程，而這個過程就是關於這部手書的審美經驗。我們對審美經驗進行解構，便可以得知審醜的作用機制是如何進行，並給人一種獵奇、怪誕的感覺的。

「審醜」的審美經驗構成要素包括以下幾種：關於醜的視聽感知、因醜而起的情感醞釀、關於醜的深入思考和理解。

1：關於醜的視聽感知

首先，角色特徵與她在手書影片中的形象相統一。角色的形象塑造如台詞、造型、外觀等是角色特徵得以凸顯的根本，假若一個角色沒有任何的描寫和塑造，那麼觀眾也從而無法感知到這個角色的存在，其角色特徵得不到展現，那麼也就沒有什麼存在的意義了。《心跳大冒險》作為《東方》的二次創作，人物、設定等全部取材於原作的一設，洗濯船不必再費心思重新設計角色的造型，只要在原有的基礎上加以改編。而洗濯船所作出的改編，首先是畫風：從原作遊戲的「ZUN 繪」包子臉，改為尖銳、潦草的畫風，在某些情景下甚至完全採用幼兒塗鴉式的蠟筆畫，這畫風上的改變對於角色的形象塑造有不可或缺的作用。

原作的人物立繪只會發生「破衣」和表情上的些微變化，對於角色形象的塑造主要還是要靠台詞以及設定進行。若是只看立繪，完全無法想像爛漫可愛的古明地戀是會說出「**我要把你的屍體掛在地靈殿門口當裝飾！**」（貴方の死体は地霊殿のエントランスに飾ってあげる！）這樣令人毛骨悚然的話的。但是在《心跳大冒險》中，洗濯船用其尖銳的畫風給我們極其明顯的角色暗示：古明地戀是有著殘忍、血腥的另一面的。以手指為例，在洗濯船的繪畫中，古明地戀的手指是極其尖銳的，在前期片段 (Part1-9)中尤為明顯，在後期才逐漸增加指甲等偏向正常的因素。這種尖銳的手指與平時認知中的手指大相徑庭，其尖銳的結構會讓人聯想到針、刀等會傷害人的物體，進而引發一種潛在的恐懼感和不適感，而且角色多次利用尖銳的手指作為武器展開殺戮，能從畫風上起到對角色特徵暗示的作用。而巧妙的是，這種尖銳手指的畫法要比常見

的手指畫法要簡單許多，也符合這部手書作品畫工潦草、粗略的特點。

圖 3：《心跳大冒險》畫風

圖 4：（左）ZUN 繪古明地戀；（右）《心跳大冒險》中尖銳的手指。

同時，台詞也是角色刻劃的重要工具。有別於動畫，手書大都還是一張張圖片的「連環圖」，觀眾在觀看手書時基本不會產生動態觀感，因此討論台詞時，必然要結合所在的畫面才好分析。例如 Part5 中異變發生時早苗的台詞：「我把你退治掉好嗎……就一下下」（ちよど私に…退治されちやて下さい）從畫面上看，早苗身上的血跡斑斑以及混亂的頭髮說明她剛才進行了血腥的退治行為，台詞中早苗使用的敬語「下さい」，結合這一幕畫面便完全沒有了客氣、尊敬的意思，反而顯得陰森，反常。句末的音符說明早苗的這句話也許不是以平常的語氣說出來的，像是用一種歡快、愉悅的語氣說出，但這種反差就更加加大了觀眾們對這個角色的特徵的辨認度，從而也能引起更加激烈的審醜體驗。

圖 5：滿身鮮血卻語氣輕快的反差。

其次，起著暗示作用的場景可以強化對醜的感知效果。例如 Part5 中，異變發生時的村莊（人里）濃煙彌漫，明火突顯，場景中還包括了台詞「**好熱啊！**」「**爸爸！媽媽！**」「**誰來救救我！**」（誰か助け！？）這個表現火災的場景並沒有出現任何人物，僅僅通過背景音樂和幾句台詞，便可以給人一種末日來臨般的不安和緊張感。緊接著這一畫面的是藤原妹紅的出場。

圖 6：煙火彌漫，地獄般的人里。

洗濯船將藤原妹紅置於人里火災現場，我們可以很明顯見到她兩側正在燃燒的建築，她手上纏繞著的火焰，再聯想到藤原妹紅的放火的能力，於是人里火災的原因已經點明了。如果說人里的災難場景是審醜中

常見的場景，刺激感尚不強的話，藤原妹紅身為對人類友好度高的角色，卻做出了這樣的反常事情便會給人一種很強的違和感。將她放置在這樣一個場景中，是對劇情中異變的一個典型敘述，也是審醜過程中的一個典型的表現點。同時，場景通常也是前言中歸納的幾種刺激感內容中最直接的呈現方式，這點在《古明地戀的心跳大冒險》中有很明顯的體現，無處不在的血腥、斷肢等畫面貫穿整部作品，即使是在畫風已經發生很大變化的後期（2014 年起）也未曾改變和減少。

圖 7：正在縱火的藤原妹紅。

再次，起烘托作用的背景音樂、音效等也是醜的感覺不可或缺的組成部分；單純討論作品中的音樂、音效等是無意義的，《心跳大冒險》在音樂的選擇以及音畫結合的方面便值得推崇稱讚。

Part6 早苗折磨多多良小傘的全過程，使用了《奉神御詠歌 New Translation》（PS3 遊戲《死魂曲新解》原聲），BGM 的陰暗、神秘、詭異風格配合著早苗對多多良小傘進行的處刑、對話，以及除了兩個人物以外黑無一物的場景，能給人一種不寒而慄的恐懼感。視頻結尾處東風谷早苗折磨多多良小傘時被泄矢諏訪子用雨傘穿心，作者接下來的對於早苗的特寫便很有意思：早苗的外形明顯參考了蒙克的名畫《吶喊》。同時，作者搭配了一段接近十秒的怪聲尖叫的音效，直到畫面漸漸切換。這一段畫面把採用表現主義的畫面和詭異癲狂的音效結合起來，給人視覺與聽覺上的雙重刺激。

圖 8：神似蒙克《吶喊》的早苗。

再如 Part5 中結尾古明地戀決定破牆外出，導致引起異變，這全一過程所借用的 BGM 是平澤進的《パレード》（電影《紅辣椒》插

曲），鏡頭的推進演變全程是匹配這 BGM 的進行的：剛開始 10 分 40 秒時的門和牆壁使用近景鏡頭，同時 BGM 響起，出現人聲前奏；到 10 分 45 秒時畫面上的牆壁出現裂縫，BGM 仍處於剛才的人聲前奏部分；到 10 分 53 秒時畫面中牆壁已經充滿了裂縫，搖搖欲墜，BGM 也由人聲前奏增加了小鼓；到 10 分 58 秒，也是 BGM 剛剛好響起一聲大鼓的敲擊時，畫面赫然變成了古明地戀將牆壁粉碎。在主旋律還未開始時，洗濯船還特意安排了一句對白：「哈哈！這才是自由！烏托邦的滑稽模仿！」（ははっ！これこそがリバティ、ユートピアのパロディ！）拋開和劇情的些許聯繫，這裡更像是作者對 BGM 的致敬。因為 BGM 中便有如此的歌詞：「あれがリバティー ユートピアのパロディー」（那是、自由烏托邦的滑稽模仿），作品中的台詞和歌詞幾乎相差無二。

圖 9：「哈哈！這才是自由！烏托邦的滑稽模仿！」這句台詞可說是對平澤進《パレード》（Parade，遊行）的致敬。

最後，某些刻意的鏡頭語言可以放大「醜」所引起的感受。例如 Part9 的 04 分 30 秒，接下來的一組畫面描述兩個普通的人里居民被星蓮船所釋放的飛碟用機械爪穿刺的方式捕捉，洗濯船畫出了兩個居民一被穿肩一被破頭的場景，在鏡頭逐漸拉後又轉而朝著被破頭者拉近，給與這個血腥的場景一個特寫，整個鏡頭長度約為 6 秒，足夠讓觀眾「看個清楚」，將心中本就存在的血腥、傷損帶來的不適感和和審醜感受放大、強化。

圖 10：觀眾以八雲紫的視角目睹接下來發生的血腥一幕。

除了這種刻意拉近的運鏡手法，洗濯船也會運用切換人物視角的方法來起到強化和放大情緒作用。例如 Part9 中八雲紫被月兔擊敗後的畫面（如上圖），便是八雲紫的第一人稱視角，八雲紫舉起手想要抵當月兔的攻擊以保護自己，但月兔還是將八雲紫的手掌削去，以八雲紫的視角將這一血腥的場面直接呈現在觀眾面前，渾然天成，代入感強烈，觀眾可以從八雲紫的視角看到自己的身體的慘狀，一方面既直接產生了對於血腥、肢體傷害的不安和不適，另一方面則可以同時通過劇情的推進等在審美過程中產生審美情感。不管是何種內容的刺激感，只要是以圖像的方式進行呈現的，那麼鏡頭語言就可以成為這種刺激感的催化劑和放大鏡。

2：因醜而起的情感醞釀

醜帶給人的情緒並不一定是負面的，但一定是複雜的。關於情感活動產生的根源，我們可以參考格式塔心理學美學同構說[14]的觀點：審美情感是是主客觀之間的同構對應關係，情感既不完全是從審美的客體中來，但也絕不是完全取決於審美主體，而是二者之間的一種主客體間的互動關係。阿恩海姆曾在《藝術與視知覺》 (Art and Visual Perception) 中舉例說明：一株垂柳之所以看上去會讓人產生悲哀的感覺，是因為「垂柳枝條的形狀、方向和柔軟性本身就傳遞了一種被動下垂的表現

[14] 格式塔心理學美學(Gestalt Aesthetics)：建立在格式塔心理學基礎之上的美學觀點，旨在解答審美情感的起源問題，強調藝術作品與人的心裡作用之間的整體性與相互依附性，並且著重從生物學的角度給出解釋。

性」[15]，能引起人的一些悲觀的、消極的聯想。對於《古明地戀的心跳大冒險》中的審醜因素所引起的審美情感，也都是在這個框架下發生進行的。

首先是角色的外觀、特徵引起的情感。洗濯船的潦草畫風雖然對表現獵奇、怪誕的內容有特別的助力，但不意味著不能走可愛系的路線。我們仔細查找一下，還是能在作品中發現不少畫面正常的例子的，例如前期 Part6 的片頭曲中，洗濯船便給我們展示了這種畫風的可愛路線，即使是後期的最終回 Part1 中，也有類似的例子。

圖 11：前期的尖銳畫風之中也偶見可愛。

[15] 阿恩海姆著，滕守堯、朱疆源譯：《藝術與視知覺》（北京：中國社會科學出版社，1984），頁 625。

圖 12：後期走可愛風格時更加細膩，減少了粗線條

對比之後可以發現，雖然畫風有了很大改變，例如後期畫風很少使用粗線條，對色塊的處理更加細膩等——但都能給人一種賞心悅目的直觀感受。當然，這必須聯繫畫面所要表達的內容來講。

圖 11 的古明地戀是在片頭曲中的特寫，圖 12 的梅莉是在與蓮子進行討論，並沒有涉及到劇情的直接推進，二者想表達的都不是與醜相關的內容，但都可以從她們的歡顏中直接感受到有關「美」的因素，因而帶給我們的也就是關於「美」的感受了。

對於「醜」的感受也可以套用同理。Part9 中出場的月兔在說話被八雲紫打斷時馬上露出了暴怒的表情，洗濯船刻意將月兔的嘴巴放大，

將牙齒尖利化處理，給人一種兇狠的感受，與平時生氣時大聲吵架的儘量把嘴巴張大以提高音量等常識相符合，故而觀眾可以從月兔對八雲紫的大聲呵斥的畫面中感受到她的怒氣和狂妄。月兔在對八雲紫進行呵斥之後便展開了攻擊，並成功將八雲紫擊穿，在腹部留下一個圓形傷口，但此時八雲紫並沒有因受傷而倒地或者有任何神情上的改變，甚至說話的語氣也沒有發生改變，一如既往地平靜：「按理說應該避開的，但這不做了件很有趣的事嗎」（除けたはずだったんだけど、面白い事してくれるじゃない）——沒有語氣詞。

圖 13：負傷的八雲紫仍鎮定自若。

在出現這句話的前一個畫面，是對八雲紫傷口的特寫，屬於身體傷損、血腥畫面的鏡頭。熟悉八雲紫的觀眾除了會產生一般血腥刺激感以外還會存在一種違和感，因為紫的形象一直是強大、神秘的，本不應該出現在她身上的傷口，如今真實地存在著，會對觀眾心目中八雲紫的審美形象產生一定的改觀。這一部分的情節雖屬二次創作，但觀眾對於人物的認識來源必然少不了一設的成分，更何況在這部作品中的八雲紫所作所為也符合她在一設中的行為邏輯，雙重作用下會產生一種交錯感：按理不可能發生的事居然發生在八雲紫的身上了，即使此時受傷的她神色未變，但觀眾也必然產生一種擔憂、焦慮，甚至是恐慌的情感，這種情感不僅是源於情節的推動發展，更是源於那個直接畫出的流血傷口。

圖 14：憤怒的「牙尖嘴利」的月兔。

其次是場景引起的情感。場景具有表現、強化感知效果的作用，這一點已經提過；場景在引發了審美主體關於醜的感知之後，主體也會產生相應的情感，這種作用機制是籍視覺、聽覺的二重作用得以實現的。

作品後期的最終回 Part1，即可說是音畫完美結合的一個典型範例：

開頭部分便是古明地戀在宇宙中飄蕩的畫面，利用宇宙的廣闊給觀眾自由想像的暗示；開頭起到 00 分 42 秒都是描繪古明地戀在宇宙中的飄蕩，此時的 BGM〈Shana〉（TV 動畫《灼眼的夏娜》原聲）是起伏的，但並不激昂；從 00 分 43 秒開始甚至還轉入了一種祥和的韻律，此時的畫面則轉成了古明地戀張開五指朝向地球正在日出的一側。

約從 00 分 55 秒開始，BGM 到達電音部分，幾秒鐘的簡單跌宕之後，在 01 分 00 秒轉為緊湊和激烈，畫面也赫然出現了之前劇情中出現過的除悲者佛像，在緊張的 BGM 中展開的是形形色色的除悲者佛像和月都的大型飛船的畫面，接下來是一系列月都飛船飛往地球的場景。在正值激烈的 BGM 的高鳴中，觀眾不能不從這樣的場景中獲取一種緊張的情感：大批月都的武裝部隊飛往地球，那麼地球會怎麼樣呢？幻想鄉會怎麼樣呢？觀眾懷著懸念繼續觀看下去，完成情感的轉變。

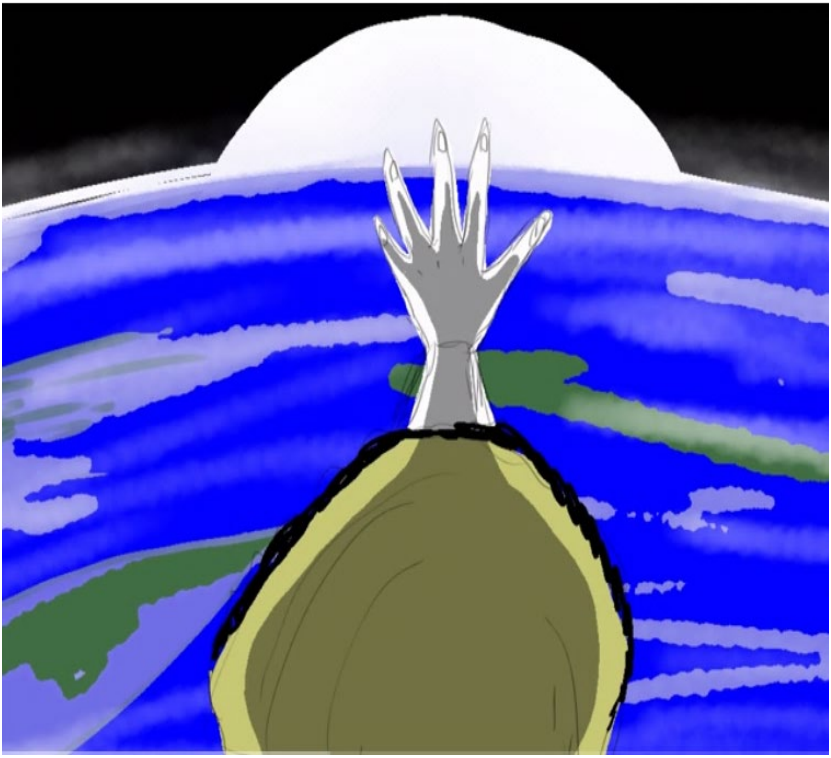


圖 15：最終回 Part1 開頭，古明地戀向旭日伸手，這是很多影視作品中常見的鏡頭。

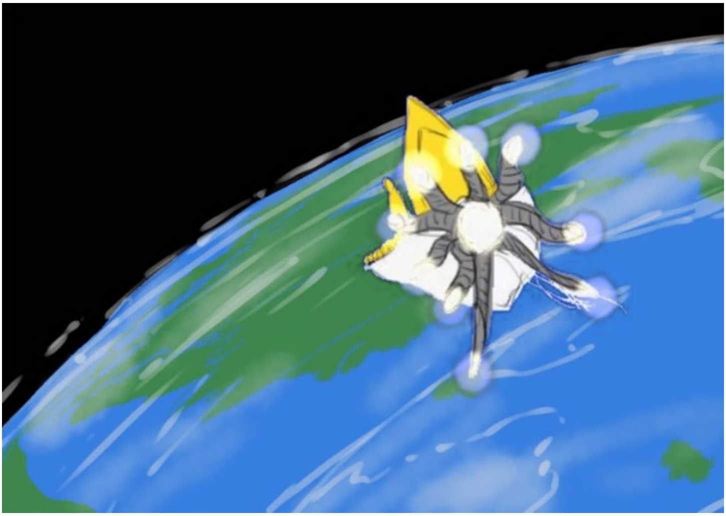


圖 16：在緊湊的 BGM 中飛往地球的月都艦隊，引發觀眾的緊張感

3：關於「醜」的深層理解與思考

審美是一種感性的直觀行為，但也少不了理性因素的參與。審美活動不同於一般的活動，它不僅要形成對於審美客體的直觀把握，還要在形而上的層次把握客體的意義。《心跳大冒險》的觀眾，雖有只是沖著血腥、獵奇而來的，但對更多人來說，這些血腥、獵奇的「醜」的要素只是更深入思考的第一步。

Part14，覺在逼迫戀閉上第三隻眼的過程中，將頗有良心和人文道德的新聞攝影師殺死後，控制他對急需幫助的戀進行採訪，強行讓戀感受到周圍所有圍觀群眾的冷漠和惡意，最終使戀閉眼並展開殺戮。

圖 17：「那個小孩子是怎麼了呀？」

洗濯船將原本一表人材的攝影師刻畫成為一個肢體扭曲、面貌詭異的醜陋形象，並連續追問古明地戀的心情來將此時的荒誕情景進一步深化，讓觀眾感受到難以言喻的惡意和陰冷，進而引發對這個悲劇性情節的深入思考：思考始作俑者月都其手段之殘酷，思考閉眼之前的古明地戀原本善良的性格為什麼會消失，思考和反思現實生活中類似的缺少同情心的冷漠事件等。這些對劇情的思考，可以昇華到對現實生活的思考，由作品中的類似情節或共同的內涵聯想到實際情況，加深自己對這部作品的理解。在這個階段中的獵奇因素，就不僅僅是血腥、傷殘等作用於視覺的因素了，還有作用於精神層次的，造成不適感的台詞、價值觀或角色的行動等，獵奇的程度更重，給人的不適感也更強烈。

圖 18：記者的詭異追問：「吶，現在心情如何呀？」「吶吶吶，現在心情如何呀？」

受眾的心理特徵分析

前面已經分析過《心跳大冒險》Part9 中，觀眾在看見月兔「虐殺」八雲紫時所不免產生的意外、憂慮等情緒，接下來分析一下觀眾在進行審醜活動時的三個心理特徵：**注意力的集中、想像力的發揮、「替代性滿足」機制的作用**。

1：注意力的集中是感知「醜」的基礎

注意力存在於審美活動的全過程之中，也是審美心理活動的開始。觀眾作為審美主體必須要先對審美的客體投以注意力，將審美客體相對獨立出來單獨進行審美，而排除直接功利性等因素的干擾。而審美客體其中的「醜」的因素，例如對視覺方面造成不適的血腥、異形畫面、聽覺方面造成不適的詭異音效音樂等可以最大程度的集中觀眾的注意力，這種注意力的來源既有觀眾的主觀心理意願，也有引起不適的刺激感。刺激感是吸引觀眾對「醜」的感知和注意的第一步，也是最直觀的體現，而觀眾們的心理意願則是決定注意力能否繼續維持下去並且繼續強化的關鍵。

不喜《心跳大冒險》獵奇、血腥畫面的觀眾在受到最初的感官刺激之後，就會產生一種生理上的厭惡和反感，從而也就會放棄繼續觀看，最初的注意力也就僅僅停留在刺激感激發的層面，而在心理意願的層面煙消雲散。如果觀眾的注意力不再集中於這部作品，那麼對它的審美也就無從繼續下去。而那些接受了、適應了刺激感的觀眾則激發了更強的心理意願，想要將這部作品繼續看下去，因而也就會將更多的注意力集中於作品，或分析劇情，或評論畫面，又或是表達自己此刻的所思所想，進入了更深一層的審美經驗。Part9 中八雲紫落敗，在展現了多個獵奇血腥鏡頭之後，可以明顯看到彈幕有對於劇情的議論，也有對八雲紫的惋惜的，甚至還有對月兔的謾罵的；這已經說明觀眾的注意力沒有僅僅停留在對於獵奇因素的關注上，已經轉向角色本身。

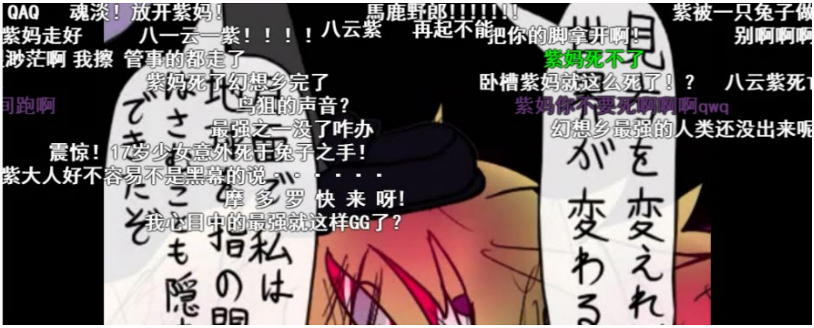


圖 19：八雲紫的敗北使觀眾的注意力集中於角色本身，而不是獵奇因素。（圖片來源：B 站）

2：想像力的發揮是審美體驗的深化

想像是審美經驗中的組成部分，觀眾在受到審醜因素的刺激之後會結合自己的生活經驗、認知能力等對審醜的對象進行重組、推理等加工，這種加工就是想像。觀眾個人的生活經驗越豐富，認知能力越強，那麼他對於作品的想像發揮也就越明顯。《心跳大冒險》前期有著很多這樣的片段，如在 Part5 的片頭曲中，洗濯船用蠟筆和兒童手繪畫風創作了多張無頭的形體怪異的人物像，有的還要打上叉叉，唯獨帕秋莉正常。在這一片段剛剛放出而未有人解說時，會讓觀眾產生對這一橋段的想像、推測，有人猜是故事中角色的心裡想法，也有人認為只是洗濯船的單純惡搞，又有人覺得此處是伏筆等等，不一而足。在這種想像發揮中，觀眾對於故事的情節會有更深的理解，對於一些刺激性的畫面也會更加入心，所以說這種針對作品而進行的想像活動，可以起到深化觀看時的審美體驗的作用。

圖 20、21：Part5 片頭曲，詭異（上）和正常（下）蠟筆畫的對比。

圖 20、21：Part5 片頭曲，詭異（上）和正常（下）蠟筆畫的對比。

3：「替代性滿足」與更高層次的審美

「替代性滿足」理論來源於弗洛伊德的精神分析學說，弗洛伊德認為人格由「本我」，「自我」，「超我」三部分組成，用這三者可以解釋和瞭解心理的動態關係，並且「自我格外收到知覺的影響」，而且「自我也經常收到本能的影響」[16]，在現實生活中有許多人的本能基於社會道德的約束不能實現，這樣一來本能就會尋找一個可替代的對象，這個對象通常可以滿足本能的欲望，並且還能在滿足之後延伸到本能以外的更高層次的需求，例如審美等等。

《心跳大冒險》中有不少顛覆原著的設定和情節，這些故事內容都對觀眾原有的審美形象造成了破壞和更新，在這個過程中會產生形形色色的情感，而「替代性滿足」就多見於對這種破壞、更新抱有一種負面、悲觀情感的觀眾。在觀看作品時觀眾會將自己代入到角色，當角色處於一種融洽的情景和怡然的狀態中，觀眾也會隨之歡欣，如 Part5 中蕾米莉亞與博麗靈夢在討論給芙蘭朵露的禮物時是處於一種輕鬆、愜意的情景中的，和兩人談笑風生的狀態是相符的，所以彈幕評論也呈現了相對應的氣氛，出現評價角色外觀等評論。

[16] 弗洛伊德著，涂家瑜、李詩曼、李佼矯譯：《自我與本我·本能的兩種類型》（北京，台海出版社，2016），頁 204。

圖 22：彈幕對於蕾米莉亞繪畫形象的反應：「萌」、「可愛」

但一旦角色處於不利的、惡劣的情景中，觀眾一般性的審美需求得不到滿足，而審醜要素已經滿足了觀眾的需求並且超過了預期時，觀眾會把這個角色作為替代對象，在角色所遭遇的處境中通過人物達到對自我的認同。在最終回 Part3 中，博麗靈夢一行人想要破壞鳥居，但被綿月依姬阻止，以至傷亡慘重時，觀眾也能從中體會到靈夢的有心無力和不甘，和幻想鄉無力回天、瀕於破滅的絕望感。

博麗靈夢在這段劇情之後暫時沒有出場，並且去向不明，觀眾們的替代對象也暫時替換成接下來戰死的伊吹萃香、芙蘭朵露等人，但是由靈夢引起的情感和情緒卻沒有消失，雖然在之前的戰鬥劇情中滿足了關於攻擊、血腥、傷害等本能層面的滿足，更高層次的審美需求和審美期望卻沒有得到滿足。

圖 23：靈夢一行人慘敗於依姬，死傷慘重的情況能加強觀眾的代入感。

但當最終回 Part7 幻想鄉崩壞之後，靈夢再次出現在綿月依姬的面前尋仇時，觀眾們的替代對象終於再度出現，這種替代性滿足似乎有了滿足的可能。尋仇戰鬥的過程，依舊含有斷肢等血腥獵奇要素，洗濯船用一貫的做法依舊滿足了觀眾們的本能層次的審醜需求，並且安排了靈夢漸漸不敵依姬的設定，讓觀眾們產生關於劇情的疑問和緊張：靈夢究竟能不能擊敗依姬呢？

在這樣的緊張渲染中，霧雨魔理沙出現，最終二人用生命的代價將依姬擊敗。面對強敵產生的無力感、復仇的恨意，但仍然不退縮堅持戰鬥等，觀眾將自己代入到靈夢二人的角色中感受到了這種「明知山有虎，偏向虎山行」的悲壯以及大仇得報的快意，觀眾在這段情節中實現

了高層次的快感滿足，並且也補償了在 Part3 中沒有得到滿足的，對情節的追問以及審美追求。

圖 24：主角二人組與綿月依姬同歸於盡，讓觀眾百感交集。

二：作者審醜意識分析

創作者與觀眾二者是互相對應的概念，觀眾立足於作品進行審美再創作，而作品承載、凝結著作者的創作動機、創作內容以及審美標準等因素。觀眾在接受和感知這些作品時，能或多或少感受到作者在作品中傾注的審美意識。《心跳大冒險》最為人所知的獵奇因素，就是作者審醜意識的最直接的體現，作品中無處不在的斷肢、血腥、畸形等，都是對這種審醜意識的貫徹與描繪。

（一）體現審醜意識的藝術手法

1、潦草詭異的畫風

前面「關於醜的視聽感知」已就角色塑造的方面談過洗濯船的畫風，這裡再從背景板、場景兩方面進行分析[17]。

背景描述具有推動劇情、埋下伏筆、刻畫人物等作用。Part5 中，古明地覺讀心看破了小惡魔的內心之後，展開了對小惡魔陰謀詭計的指責和揭露，此時古明地覺的背景板是整團紅色的色塊，仔細看還能看出色塊中的一些白的間隙，可以得知洗濯船在繪畫時沒有使用填充工具進行處理，而是一道道地塗抹進行繪製，而這種紅白相間的背景配上 BGM《うラトガール～少女密室》會給觀眾一種緊張微妙的氣氛。

同時，洗濯船也給了小惡魔一個鏡頭，可以看見小惡魔的背景板是不同的，呈一片連結起來的藍紫色團狀，但繪製的方法與古明地覺完全相同。覺的背景形狀像大片彌漫的霧霾，完全充塞了角色周圍的空白，給人強烈的壓迫感；小惡魔的背景則像團團大小不一的疑雲，圍繞在角色身旁，給予觀眾沉重的懸疑感。

---

[17] 對話框氣泡等在這部作品中沒有特殊的運用，所以不進行討論。

圖 25：小惡魔身旁色團畫得潦草。

圖 26：古明地覺身邊的大片紅色背景和其中的白色空隙，也是潦草繪製。

對於場景的畫面描述，洗濯船雖不能算是粗製濫造，但也有明顯的偷懶跡象，例如涉及人物對話、戰鬥時經常以純色的背景板掩蓋過去，在仍使用對話框氣泡作為台詞載體的前期尤為明顯。後期改用滾動字幕來展示台詞，作者可以有更多空間去描述場景，所以這個問題也就暫時消退。但有些場景的描繪太過潦草，甚至有敷衍的感覺，如 Part10 中發生在紅魔館的這場打鬥便是如此，可以看到洗濯船有大致地描了幾筆作為地板，但是除此以外就再也沒有任何一點關於場地的因素了。又如最終回 Part4，伊吹萃香在城市中將除悲者佛像擊退的場景，可以看到背景中的樓房等幾乎全是潦草亂雜的長方形組成。當然，也可以理解成是洗濯船刻意不去描述場景，讓觀眾的注意力聚焦在劇情或者戰鬥上；並且對於這種無償創作來說，刻畫沒那麼仔細也無可厚非。

圖 27：Part10 靈夢與月兔的戰鬥場景，只簡單描畫了地板。

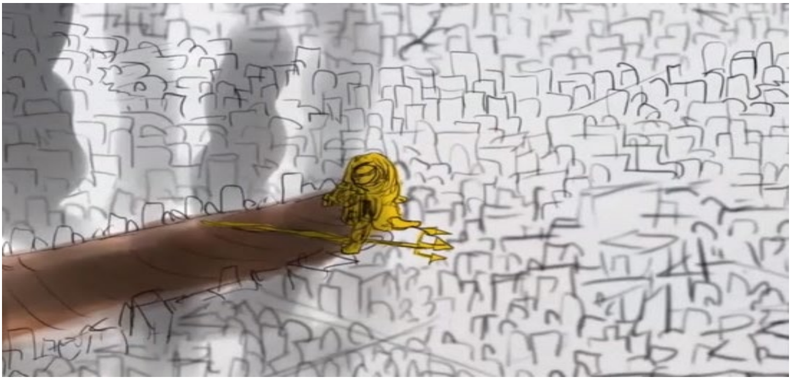


圖 28：最終回 Part4 中伊吹萃香的戰鬥場景，對背景也只簡單處理。

2、略具深意的情節安排和細節

洗濯船對總體劇情的把握並不完善，說故事的技巧也略有欠缺。也許他剛開始只想單純講一個瘋狂異變的故事，所以 Part1 到 Part10 的劇情安排是比較混亂的，在主線進行的同時突然跳到某個人物，這樣的無序性在一個短期作品中不會顯得有多突兀。但隨著創作的進行，作品涉及到的人物、世界觀等越來越龐大，作者的訴求也漸漸豐富，想把自己的一系列淩亂的想法、看法串聯起來，集中在這部作品中表達，所以必須要在劇情上進行長篇化的處理，於是便有了 Part11 的劇情解說與概括，很直白地指明前面一系列的作品中哪些情節、哪些場景算是伏筆，「この物語の大きな転換点となる」（成為這個故事關鍵的轉折點）。這種做法完全將故事敘述應該留出的空白消除，減少了作品與觀眾之間的內在互動性。影片開頭的劇情概括和說明有助於觀眾們理清之前發生的一系列事件，但反過來說未嘗不是洗濯船借機尋找其中可以讓他安排

後續劇情的「漏洞」。不難看出，洗濯船的野心和動機是不斷壯大的，只是手法和技巧上尚未成熟，加上既有作品劇情安排上的混亂讓洗濯船難以處理，造成劇情性與藝術性不能兼顧的局面。

圖 29：Part 11 直白解釋和揭曉了劇情，可說是這部作品的一大敗筆。

但從細微處看，不考慮從整部作品或者只聯繫劇情的一部分去看洗濯船的某些橋段安排，還是可以看出洗濯船的別出心裁。

在最終回 Part 7，洗濯船就安排了《東方》愛好者們最為熟悉的主角二人組作為幻想鄉的最後二人與綿月依姬決戰，洗濯船將這個決戰的位置留給二人，仿佛觀眾也能像官作 STG 遊戲一樣從主角的視角出發，

起到一種加強角色代入感的作用。當洗濯船將斷肢等效果代入到靈夢身上時，這種代入感尤為強烈，也最能引起觀眾們的反響。洗濯船將魔理沙處理為畸形的怪物，與靈夢的斷肢相呼應，作為獵奇因素參與到劇情發展，最顯著的作用就是加強代入感和促成觀眾的「替代性滿足」。

再如洗濯船在 Part 5 片頭曲中繪製了幻想鄉各個人物的無頭畫像，聯繫後來發生的劇情，我們可以知道這是小惡魔內心中對於各個人物的態度，但在後面的劇情揭示之前，觀眾對於這段畫面怪誕的劇情的用意都不得而知。

3、一些刻劃入微的細節

洗濯船處理本作豐富的グロ／獵奇要素，也並不只是用了就算數，還會在細節中完善其邏輯性、真實性。例如 Part 9 八雲紫與月兔的戰鬥中，洗濯船描寫八雲紫的傷口，便按照人體的結構，將傷口周圍大概的器官、骨骼都畫了出來，而不是直接一團紅色模糊地搪塞過去。再如最終回 Part7 中，博麗靈夢與魔理沙二人在空中決戰時撞到綿月依姬的利刃武器上導致死亡，在落下劃出軌跡時，也並不是單純的一道直線描過去，而還加描了主要軌跡下的幾個分支軌跡，這與利器分屍之後的情景大致相符，從此處也可以看出作者對細節的用心。

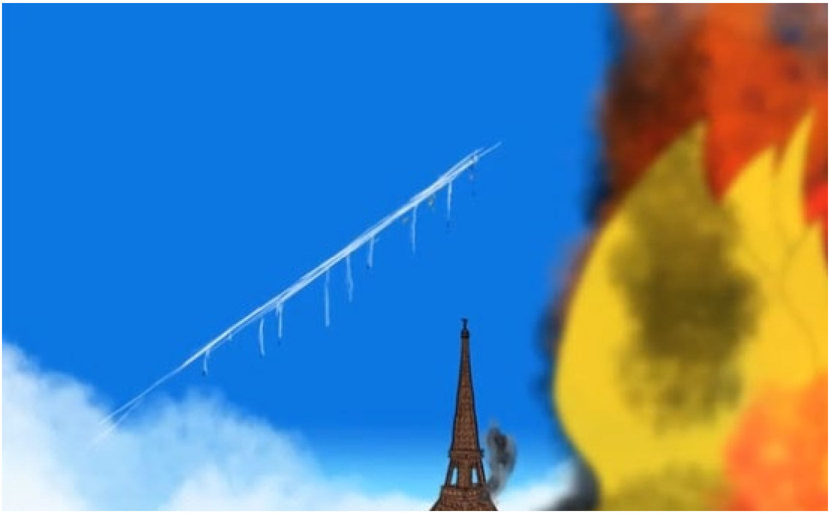


圖 30：靈夢與魔理沙如分裂流星一般的屍體軌跡。

（二）審醜意識的根源和創作旨趣

在《心跳大冒險》還沒有正式完結之前，我們無法完整地瞭解洗濯船的創作目的，而洗濯船的想法也並不是穩定的。接下來結合作者本身及其外部創作環境內外兩個方面，談談他的審醜意識根源和創作目的。

1：作者的審醜創作意願和選題

作者具有審醜的興趣或需要，才會創作審醜主題的作品。洗濯船本人對於グロテスク是情有獨鍾，《大冒險》中無處不在的獵奇場面已經說明了這一點；但為什麼會選擇《東方地靈殿》作為故事的主要視角，

則可以對比一下彼時已發售的東方官作的特點去推測一下原因。

《大冒險》作於 2009 年，而《地靈殿》發售於 2008 年，以神秘詭譎的地下世界作為故事的發生場景，整體的氣氛是陰暗、神秘的，與之後的《星蓮船》、之前的《風神錄》、《妖妖夢》等相比，更能承載グロ因素；古明地覺姊妹作為對人類「完全沒有」好感度、遭人厭惡的角色（《東方求聞口授》），即使做下血腥暴虐之事也不會讓人覺得意外，承載グロ因素在邏輯上也說得過去。此外《紅魔鄉》與《地靈殿》存在一定的相似性，例如二者在某些題材、角色的塑造上都使用了西方的文化要素，但《紅魔鄉》的人物形象風格太過混雜，與故事總體風格的契合度不如《地靈殿》高，這也許是它沒能成為《心跳大冒險》主要視角的原因。但或許是因為這些相似性和西方文化含有的神秘主義獵奇風格，洗濯船在前期給了紅魔館不少戲份，並在紅魔館眾人出場的橋段大量、集中地表現了グロ因素，如 Part 2 中古明地戀打斷紅美鈴脖頸與 Part 3 中將芙蘭朵露斷臂折翅等。洗濯船在創作中十分注重グロ因素與創作原型結合所表現出來的表現力，而《東方地靈殿》所體現出來的風格和內容與グロ因素有高度的契合性，符合洗濯船的標準，於是以其中的人物古明地戀為主角，開始了故事的敘述。

2：東方社群的內外交互對二次創作的激勵作用

NicoNico 彈幕網在 2007 年 1 月 15 日開始營運，成為東方手書二創作品展示的一大平台，短時間內出現了一大批高人氣的作品，如《東方

「貧と巨の境界」》[18]（2007 年 3 月 6 日）、《妖々夢ユカイ》[19]（同前）等。這些手書作品內容包羅萬象，有對二設的玩梗調侃的如《東方「貧と巨の境界」》；也有與其他 IP 相混合形成的，如《妖々夢ユカイ》是東方與《涼宮春日的憂鬱》的混合；還有借東方的內容來表達自己想法的作品，如 kamS 的作品《花に生う》[20]（2009 年 5 月 8 日），類型不一而足。在洗濯船發布《大冒險》（2009 年 6 月 28 日）之前，包括東方在內的社群已經在 N 站上蓬勃發展；各種題材、各種內容的二創作品都能有一席之地。如此繁榮的二創局面，離不開社群內外的合力作用。

來自社群外部的影響最直接的體現，就是《東方》與其他 IP 的混合。兩個 IP 進行混合不需要二者之間有什麼聯繫，唯一的條件就是作者是同時屬於兩個 IP 社群，對兩個 IP 都有一定的認知。對於混合作品的內容也沒有什麼硬性規定，有時僅僅將人物置換一下作品就誕生了。但這類混合作品會因為內容的兩面性會給觀眾（特別是創作者）一個心理暗示：在進行《東方》的二次創作時混入其他 IP 的因素是可行的。一方面 ZUN 自己也在正作中處處致敬《JOJO 的奇妙冒險》，而且沒有聲明二創不允許玩其他 IP 的梗[21]，從根本上給了作者們創作的方便；另一方面，NicoNico 這一平台使各大 IP 的二創作品得以集中展現，給作

[18] Sm719，《貧與巨的境界》。
[19] Sm1285，妖妖夢好心情；原 IP 為涼宮春日，原視頻是該作品的 ED，名為《ハレ晴レユカイ》（晴天好心情）。
[20] sm10285080，《生於花中》。
[21] 編注：ZUN 有說如果用到其他 IP，應找該版權方授權，不過這純屬甩鍋。

者們很大的創作動力去滿足自己的表現欲。

然而，我們無法保障這些跨界混合都是良性的，實際上起到負面影響的例子也有，如 2010 年引發了大規模網絡暴力的 Cookie☆事件 [22]。《心跳大冒險》創作於 2009 年，正處於《東方》網絡二創的蓬勃期，作品中有很多其他 IP 的痕跡，如前文說過的《パレード》，以及最終回 Part4 伊吹萃香巨大化對戰月都機甲是致敬《EVA》等等。我們可以從這些致敬、玩梗的細節中看到洗濯船受到的《東方》社群以外的影響。

社群內部影響的呈現則有多種多樣，而且覆蓋了創作的全過程：作者既可以從人氣投票的排名中對角色產生更多的興趣（因為人氣排名本身也能產生很多梗，例如紅美鈴的人氣之壁），去挖掘這個角色的設定、特點並應用到創作中；也可以從某一部有意思的《東方》二創作品產生靈感，從而去進行模仿又或是再創作，還可以直接在作品中使用社群內形成的二設。

《大冒險》在創作過程中受到其他《東方》獵奇向作品的直接影響，如 Part 4 片頭曲中出現的蠟筆血腥畫與主線劇情毫無關聯，卻暗示

---

[22] 該事件源於一部名叫《【東方合同動畫企畫】魔理沙とアリスのクッキーKiss》（魔理沙與愛麗絲的餅乾接吻）的《東方》聲劇的發佈，這部作品的評價不高，但因為作品中的棒讀（呆板配音）等因素和其他 IP 很相似，引來了其他 IP 的愛好者，並且加上了非《東方》的標簽，兩個社群的愛好者因此互相攻擊，最終引發了大規模的網絡暴力。《東方》二創的聲劇體裁因此受到嚴重影響，一提及聲劇便難免涉及這個事件，很大程度上壓抑了創作者對這一體裁的創作熱情。

了這部作品的主題和風格，與 kamS 系列作品的表現主義手法如出一轍。我認為我們不宜孤立地看待這些社群內部的影響，《東方》社群不能局限於《東方》本身，而應該以《東方》作為出發點和立足點，與其他社群、現象相互聯繫影響，形成能夠多面出手的新社群，給二次創作帶來新的題材。社群內部的內容給作者提供了二創的根本模板和基本素材，是二次創作的出發點；而社群外的內容則是二創內容的進一步拓寬，二者對立統一，是二次創作不可缺少的組成部分。

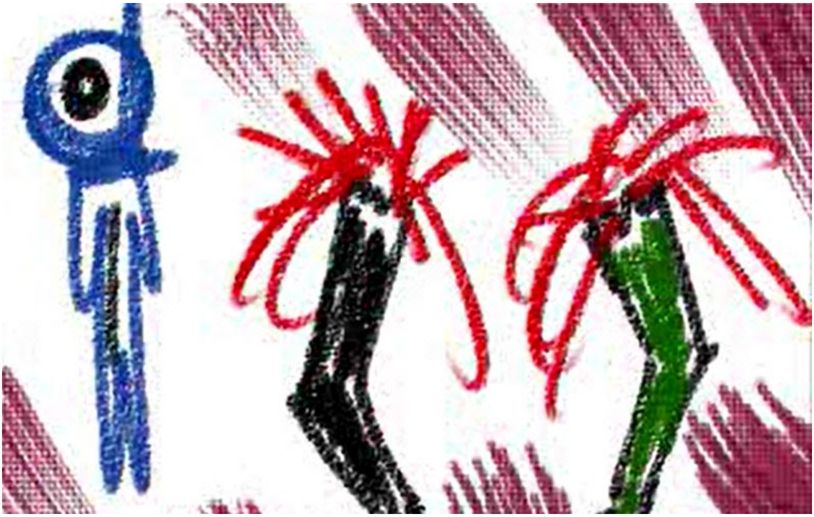


圖 31：Part4 片頭曲中表現斷肢、死亡的意識流畫面。

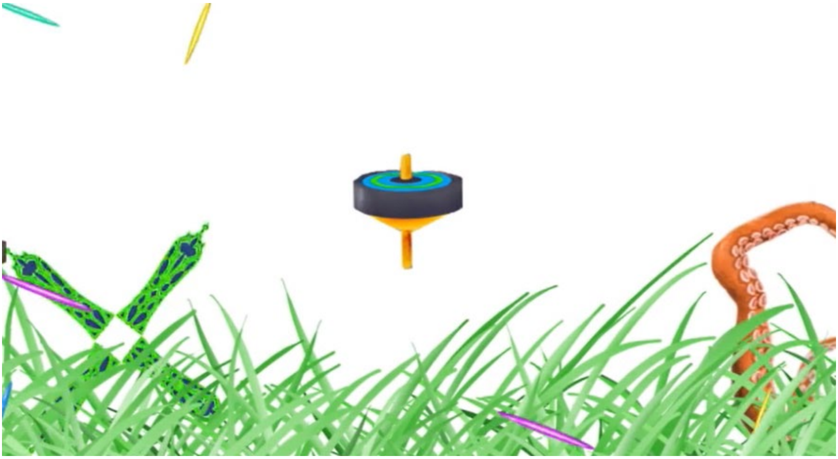


圖 32：kamS《努々夢見る事なかれ》[23]的表現主義意象。

三：一些不足和缺陷

作為一部跨越十餘年之久的同人手書，在每年例大祭過後，總會有人問大結局何時才出：「（9/9）？」，至今猶然。而隨著《東方》正作不斷更新帶來的世界觀、人物等的拓展，《大冒險》中的許多情節和設定又陷入了自相矛盾的境地，這可能是作品遲遲不能結尾的一個很重要的原因。這也折射出一個問題，即二創作者們對於一設的態度是如何的呢？作者洗濯船的創作動機並不是穩定的，推進故事情節的技巧也不算純熟，這從他在 Part11 大開門戶地進行劇情解說就能看出。

---

[23] Sm18020947。中文意譯為「千萬別入夢」。

對於很多一次設定，洗濯船的處理並不怎麼能靈活變通，例如在《東方天空璋》中出場的摩多羅隱歧納曾表示自己「把幻想鄉推倒重建是一件很輕鬆的事」（《東方茨歌仙》第四十二話），如果真具這樣的實力，在《心跳大冒險》中幻想鄉就不應該崩潰，於是洗濯船乾脆就直接不安排她出場；《東方紺珠傳》中的純狐更是直接一筆帶過，只給了兩個被放倒的鏡頭，按照純狐一設中「單純地很強」（《東方外來韋編》第一期的《紺珠傳》訪談）的實力，也是不合邏輯的。

洗濯船沒有交代純狐被放倒的詳細過程，一方面是為了推進劇情，東方那麼多人物不可能都畫出來；但另一方面未嘗不是他無法用一設進行解釋造成了矛盾，只能這樣模糊地搪塞過去。至於《紺珠傳》中的人物像哆來咪、赫卡提亞、克勞恩皮絲壓根連影子都沒有，或許洗濯船的確不知道如何安排這些後出的其他勢力了：作品中涉及的勢力只有三個，月之都、現實世界和幻想鄉，貿然引入其他勢力只會把坑越挖越大，而長篇敘述偏偏是洗濯船所不擅長的。有趣的是，純狐嚴格來說並不是幻想鄉的居民，為何會出現在作品中呢？

圖 33：《大冒險》中被擊敗的純狐。

二次創作並不一定要照搬一設，《心跳大冒險》Part 9 的結尾部分中古明地戀利用觸手吸收了八雲紫的屍體後生造出「八雲戀」這樣一個合體角色；古明地戀的觸手能力無論**在當時**[24]如何都不是一設，但一設中戀的第三隻眼有長長的絲線環繞，加工一下和觸手聯繫在一起，就形成了富有作品特色的二設。此外洗濯船利用「觸手」這一要素作為古明地戀的角色二設，恐怕也是出於獵奇效果的考慮。可以看到洗濯船也並不會拘泥一設，而是會在一設的基礎上進行加工，形成二設。這種加工是靈活的，能避免原作設定不明或語焉不詳導致的問題，如戀在格鬥作發佈之前誰也不知道絲線環繞的第三隻眼究竟有沒有攻擊能力，改造成

[24] 至少在《東方心綺樓》（2012）之前，戀沒有任何使用觸手進行攻擊的表現，但在格鬥作中有使用第三隻眼將敵人抓取拉回的攻擊技能，而《心跳大冒險》創作於 2009 年，已經出現了把觸手當成武器進行攻擊的畫面，所以此時的戀的觸手攻擊應該視作洗濯船加工形成的二設。

觸手就能進行解釋了。然而當《東方》官作越出越多，前作的坑被有意無意地填上以後，這種加工改造的空間也隨之被壓縮；二創作者不一定要向官作看齊，但大多總要參考一下；《心跳大冒險》的主要二設基本在前中期（2013 年前）完成的，此後便是劇情的不斷推進。像《東方紺珠傳》《東方天空璋》這種在《心跳大冒險》後期出現的官作，其設定基本沒被加工甚至使用，稀神探女、純狐等角色僅僅是龍套角色，可見洗濯船在設定問題上的為難。

《心跳大冒險》還有一個很顯著的特點就是採用二設時非常喜歡與獵奇因素相結合。上文說過的古明地戀的觸手能力便是採用了視覺方面和異形外觀方面的獵奇因素，在進行戀閉眼的原因的二設時便採用了精神方面獵奇的內容，在設定小惡魔的黑化時更是直接將小惡魔的外形都改變了，給小惡魔平添了一條舌頭，屬於視覺上的獵奇。這樣的例子還有很多，我們能很明顯地看到洗濯船對獵奇因素的慣用甚至是濫用，即使這部作品是一部グロ風格的作品，但在作品中處處充斥著不必要的、過度的グロ因素，會讓人對這部作品的審美帶來阻礙。

手書畢竟不是動畫，而且是長期的無償創作，作者很難兼顧畫面和劇情。洗濯船為了推進作品的劇情發展有時犧牲了對畫面的刻畫也無可厚非。洗濯船在剛開始也許是想圍繞古明地戀的「閉眼」講述一個關於互相理解以及「實在」的價值的故事的，在前期芙蘭對蕾米的追問「姐姐究竟愛不愛我」這一條小小的支線中也能稍微看出來對整體劇情內容的呼應與暗示，可惜洗濯船隻在最後時刻給了芙蘭呼喚蕾米的畫面，卻沒有在蕾米戰死的時候給予她最後表達對芙蘭的愛的機會，確實是劇情安排上的一個小小的遺憾。

從上述的缺陷來看，《心跳大冒險》其實並不能算是グロ題材手書作品中的佼佼者，爛尾和不能自圓是最直接的原因。不過對於《東方》的愛好者來說，能有一部更新週期如此久，內容豐富，題材新異，立意也算深刻的同人手書作品觀看，還有什麼不滿足的呢？同時也應展望未來能有更多類似的優質作品出現。

結語

在《東方》二創作品中《古明地戀的心跳大冒險》也算是比較有名氣的作品，並且還誕生了一些三創作品如《東方禍月傳》等，這些三創作品相對於原作來說畫風上精良了許多，而且採取了漫畫形式，再配上 BGM 製作成手書，與原作一起也算是形成了一個小小的圈子了。不過這些作品更偏向於在劇情上彌補自己在原作中的遺憾，安排了許多在原作中下落不明又或是沒有描述的角色出場，創作的目的性很強[25]，並且在原作結尾（如果能的話）之後也會慢慢失去熱度。至於畫風、獵奇元素等並沒有體現很明顯的承啟性，即使內中有一些獵奇的畫面也不過是對洗濯船的手法的模仿。

[25] 這些三創作品還應提到一個特徵就是：會生造一個完全原創的角色加入到原有的劇情中。這種做法無論從劇情上還是從敘述手法上去看都合乎邏輯，但是動機上就很有趣了：這些原創角色身上沒有太多《東方》角色身上的元素，完全可以視作是作者自己的在作品中的形象化，那麼是不是原作劇情越多坑，這個特徵越明顯（或說這種生造傾向越強烈）呢？我們可以把這樣的舉動看作是作者個人意識的強化，但是也正因如此，這些原創角色也會帶上很明顯的主觀色彩，會對「填坑」這一創作目的的進行帶來很大的影響。至於怎麼評價這種創作模式，只能說見仁見智。

《心跳大冒險》這部作品是現代化浪潮中發展的グロ文化的產物，通篇作品並不是以獵奇為目的，而是把獵奇作為手段去講述一些更高層次的內容，在滿足觀眾低層次的本能需求之後又轉向高層次的精神需求。洗濯船本人極其執著於グロ要素，在作品中的二創、情節推進等過程中都有大量使用，並且籍此創造了很多能引人深思情節和富有張力的情景，讓人過目難忘，也說明了洗濯船對於グロ文化有著更深一層的理解。雖然知名度不低，但《心跳大冒險》卻有著不少負面評價，主要原因還是觀眾們對審醜還存在一定的偏見，接受不了洗濯船對原作角色、勢力等設定進行的**グロ化加工**，以一種帶有價值色彩的眼光將這種加工等同為「醜化」。

醜只是一種審美形態，和優美、崇高等相比並無高下優劣之分，《心跳大冒險》至今之仍可視為具有前衛傾向的作品，和主流文化環境對「醜」的忽略不無關係；既然梭羅(Henry David Thoreau)的自然主義作品如《瓦爾登湖》(Walden)可以看作對消費主義等時代病的救治，那麼《心跳大冒險》未嘗不可被視作為對人的價值、人的存在等問題的思考。這種思考透過層層獵奇、壓抑的表象將人置身於「荷戟獨彷徨」[26]的困境中——也正要如此，才能讓人重新審視與理解「醜」在這個時代特有的內涵與人文意義，促使人進行反思、內省，最終「於無所希望中得救」[27]。

[26] 魯迅：《題〈彷徨〉》。
[27] 魯迅：《野草・墓碣文》：「……於浩歌狂熱之際中寒；於天上看見深淵。於一切眼中看見無所有；於無所希望中得救。」。

我們仍未知道那天所討論的東方的未來

——「展望 2020 年的中文東方社群」線上論壇整理

晚嵐 [1]

本文主要是以 2020 年 1 月 19 日的講壇內容為基礎，進行的總結與補充，原文的篇幅過長，並不適合全文刊載於學刊，全文字版本以及錄播已上傳，如看完本文仍然覺得不過癮推薦上網進行相關搜索。

除了對於講壇內容的整理，筆者也進行一定的解析，希望能引起大家的思考。

為什麼地方 THO 會「同質化」

因為 THO 的參與者不僅僅是這個地方的愛好者，同時還有來自外市外省的愛好者。囧仙表示，目前各個地方 THO 的參與者有 1/3 甚至 1/2 是外省的愛好者，而這部分愛好者去的活動往往不止一個，所以自然而然就會對比各個 THO，但是這個問題其實就不是本地人與外地人的問題，而是活動的數量與愛好者的出行能力的問題，如果我們一年沒有這麼多活動，大家也沒有足夠的時間跟金錢去各個地方，那麼同質化的

[1] 一個半吊子的東方社群文化愛好者，只是做了一些力所能及的事，如果你也對東方社群文化充滿興趣，歡迎在各個地方找到我一起探討分享。

問題也就會煙消雲散了，現在大家有了條件去體驗更多的活動，自然會去對比各個活動的質量了。

THO 以外的活動

在講壇中，大米推薦各個主辦方在兩屆 THO 之間舉辦一些茶會類型的小活動來增強地方同好的凝聚力。並借此來吸引新的愛好者入坑，但是目前茶會與 THO 的分界線已經逐漸模糊，THO 上的活動大部分已經在茶會上體驗過了，會導致大家在 THO 上的體驗大打折扣，另外地方小圈子的熟人化十分嚴重，每次活動大部分都是互相認識的人，新人會發現自己很難融入這個既有群體。而從主辦者的角度來說，多次舉辦這樣的活動對自身的精力消耗也是十分大的，更不用說對同好們時間與金錢的消耗了。

《東方》群不聊《東方》？

同地方活動一樣，形成了熟人的小圈子，從話題上對新人的發言產生了擠壓。由不聊《東方》延伸出另外一個問題，為什麼《東方》明明有那麼多可以聊的東西，但在很多人的《東方》群裡卻聊不起來，而且大家好像都很懂《東方》的樣子，囧仙在講壇中所認為的理由是群裡存在一定程度上的「大佬」，而可能讓想要發言的人有所退縮，這是由與大學《東方》群對比得出的。在與其他 ACG 愛好群的對比中，發現《東方》群缺少能夠讓大家都能聊的話題。但是我們不妨從《東方》群的定義、群成員的組成、群的功能等幾個方面來思考，我們為什麼會叫

這個群為《東方》群呢，是成員都是《東方》愛好者嗎，是群名跟《東方》有關嗎，還是討論的內容以《東方》為主呢，愛好者對於《東方》的認知都是參差不齊的，這不就是很難找到讓大家都能聊的話題的原因嗎，一個話題的出現，能有多少人參與，大家都是想聊《東方》的人嗎，這個群不聊《東方》我也可以換一個群嘛，不聊《東方》只是一個表面現象，原因可以是多種多樣的。

《東方》愛好者群體的割裂

囧仙在講壇中指出在 QQ 群裡聊天的愛好者與在 B 站看東方視頻的愛好者逐漸成為兩個群體，並用同人 MMD《愛麗絲大作戰》進行了說明。這其實也不難理解，大家的時間都是有限的，一件事上分配得多了，在另一件事上自然就少了。看上去這是一件稀鬆平常的情況，但是我們仍然需要警惕，目前 B 站對於一部分的同人創作者還是十分重要的平台，如果只是在 B 站內形成閉環，無法將作品由愛好者向其他的平台推廣，創作者得不到足夠的反饋，而停止創作，進而形成惡性循環，創作者得不到反饋，作品的數量減少，大家看到作品更少，創作者得到的反饋更少。大家可以留意一下日常聊天的《東方》群裡，這類作品的分享是不是變少了呢？

高文化附加值的中文同人作品的產出

簡而言之就是高品質的作品，胡博士談及通過一定的激勵機制去鼓勵優質的同人創作，來增加優質作品的數量。但就拿音樂來說，門檻就

讓很多人望而卻步，而且就大米所言，同人音樂的品質是很重要的，在提升量之前要確保質。國內社團與日本社團的差距更多的還是時間上的積累，即使是豚乙女、魂音泉這樣大家耳熟能詳的社團，在 09 年 10 年開始發跡的，在日本的《東方》社群都是比較新的社團，就囧仙的話來講，日本的同人音樂從高峰期到現在已經積累了 13 年了，而國內的大部分音樂社團都是近三年內開始活躍的，想要同台競技的中國社團需要更多的時間精力去追趕。僅僅靠激勵是無法產出高質量的作品的。

同樣高文化值的作品有著高門檻，需要花費更多的時間精力，同時需要高的回報值，目前國內的愛好者群體並不能很好的提供，這些好的作品做出來可能並不會有與之相匹配的關注度，這就會影響創作者的熱情，導致更好的作品流產。

想要推進高文化值的作品，那麼首先需要改善整體的氛圍，改善人們的包容度，認知度，認可度，不要拿去和日本的最好的比較，要宏觀的，客觀的去比較，然後就是增加愛好者的數量，這是非常重要的一點。高文化值意味著高門檻，可能十個愛好者只有一個人會喜歡，但是如果有一萬個愛好者呢，那就有一千個愛好者會喜歡。

同人作品靠的也是自身的愛，我們很多的同人作品並沒有達到很高的水平，但都是有著創作者的心血，相信給予時間與鼓勵，他日便能製作出更好的作品。但如果執著於高質量，過度苛求，而忘了做同人的初心的話，那倒是有些得不償失了。

專職做《東方》？

目前國內的社群規模和所能提供的收入的量級不足以支持更多的人專職做《東方》同人，但是日本卻可以有成百上千的社團可以專職做同人，有名的社團賺幾百萬也是很輕鬆的。原因是《東方》在中國沒有真正的火過，就連 2012-13 年國內《東方》的黃金時期都不及日本的零頭，但同時也說明國內《東方》有很大的發展空間。

不光是以上的條件需要滿足，還需要相關的文化法律政治的支持，使得同人專業化這條路能夠名正言順，而就當下中國大陸的環境，全職去做《東方》顯然還是一條沒那麼現實的道路。

擴展大陸地區《東方》的社群規模

17 年舉辦的幻奏盛宴，使中國大陸地區《東方》熱度突破冰點，讓一部分同好回坑，間接引起了之後各地方 THO 的井噴，同時讓還是學生的同好能夠把自己的愛好拿上檯面。

上海 THO 的規模不斷擴大，成為各地 THO 的標杆，儘量在活動中展現國內同人社群最好的一面。

以前的同好可以通過如《二次元狂熱》《季刊東方 Project》《東方夢華錄》這樣的雜誌向新人傳教，甚至是通過從書報亭裡買來的盜版的官方出版物向自己的同學朋友介紹 《東方》，但是現在很少有這樣的

渠道了，因為一眾雜誌以及書報亭的倒閉消失，這使得引進簡體中文版的官方出版物提上議程，讓 ZUN 更多的接觸中國的社群。在囧仙的努力下，目前 ZUN 已經開始嘗試做有益於國內愛好者的事情了。

但《東方》在中國大陸擴大愛好者規模，增加商業合作的同時，要保持同人氛圍，不能讓同人精神變質。這樣才是一個良性的改變。如果只是擴大社群規模卻丟了同人核心文化的話，還不如不擴大，否則就會導致老人和新人激烈的衝突和社群的斷代。

近期中國大陸地區的《東方》活動

最近兩年大陸地區活動總體穩定，儘管有些 THO 略微縮水，但是大部分活動都得以延續。但像 2019 年的上海 THO 這樣的大型活動是不可持續的，收入和支出無法平衡，無論如何都是會虧損的。就現在這麼多的活動情況而言，已經超出了現有愛好者的承載能力，如果不能增加愛好者的人數，維持現有的線上與線下活動已經同人社團都是十分危險的。

以北京大學例會為首的高校例會是非常有價值的，對於在校的愛好者，在培養愛好的熱情，深度，廣度方面都有一個很好的效果。

線下活動對於不同年齡段人群的吸引力

日本那邊，新入坑的《東方》愛好者年齡可低到十一二歲了，但是

同時四五十歲的人也能保持住，就像博麗神社例大祭，參與者有一萬人是四十歲上下的，有一萬人都是十歲出頭的。國內現在還是能夠吸引更多的新人入坑的，但問題在於能否留住入坑時間較長的老愛好者，這部分老愛好者恰恰是最有能力支持自己喜歡的作品的一群人，對於國內《東方》的發展也是必不可少的，但從現在的情況來看，國內《東方》對於年齡比較大的人的吸引力有點薄弱了。

日本《東方》發展時間長，他們的愛好者可能從早期到現在一直保持著對《東方》的愛好，雖然也會有因為各種各樣的原因而放棄的，但愛好者的基數很大，自然留下來的人就多了。假以時日，國內是否能達到這樣的水平，還不好說。

本文主要圍繞講壇中提到的的一些問題作了整理，也算不上什麼正式的文章，但如果能幫助大家提綱挈領，而不用再去閱讀那篇幅很長的紀錄或觀看那長達三小時多的錄影，就還是十分有意義的。希望這可以幫助大家更全面地認識、評量我們這個愛好者的群體，乃至思考自己今後可以做些什麼事情。

論壇文字紀錄： https://zhuanlan.zhihu.com/p/110822630
直播錄像： https://www.bilibili.com/video/av84247136

性焦慮：二次元文化的末日鐘[1]

歧路先知[2]

一、先槍斃一批《文明》玩家

末日鐘(Armageddon Counter)是《文明 4》模組《Fall from heaven 2》裡設定的一個全局變量，有一個從 0 到 100 的進度。任何勢力做出的特定「惡行」都有可能升高末日鐘。末日鐘達到一定進度時，世界上就會出現各種災難，比如土地減產，生物變異，瘟疫散佈，妖魔暴走。而當末日鐘達到 100，就會像字面含義那樣，爆發一連串末日級的災難。

聽起來很糟糕？但要注意，末日鐘是全域的屬性，因此任何勢力抬高了末日鐘之後，所有勢力都要遭罪。偏向邪惡的勢力有辦法減少末日

[1] 編按：本文 2019 年 10 月首發於知乎：https://zhuanlan.zhihu.com/p/85296070，至 2020 年 6 月 20 日累積了 5982 贊同與 1118 評論，可以說是一篇「現象級」的文章。本刊認為它不但有趣，且提供了一種縱觀平成年代 ACG 文化發展趨勢的視角，故特邀作者修訂本文，並多加注釋以協助較不熟悉輕小說領域的讀者理解。本文視頻版：https://www.bilibili.com/video/BV1La4y1v7D8/

[2] 歧路先知，2011-2020 年就讀於清華大學。前東方眾，現輕小說讀者。個人主頁：https://www.zhihu.com/people/qi-lu-xian-zhi-68

鐘帶來的負面效果，甚至將其扭轉為正面效果，因此他們就可以採用拼命「敲鐘」的策略。相應地，偏向善良的勢力就得想辦法抑制末日鐘的升高。何況，就算不考慮亂七八糟的特效，在天下大亂的時候，不是正好可以給弱者帶來一點翻盤的機會嗎。

圖 1：《Fall From Heaven》末日鐘達到 10 之時的事件：惡魔宣言。[3]

如果說奇幻背景下的設定聽起來有些複雜，那麼《文明》裡還有一個極為直觀的相似設定：溫室效應。《文明》的溫室效應也是全局變

---

[3] 編注：我玩這《FFH》玩了很久，現在偶爾還玩。這個由 Kael 創作的暗黑奇幻模組將《文明 4》的系統作了大幅改造，加了魔法，還有相當豐富的劇情戰役，完成度非常高，而吸引了許多同人前來進一步改造，如今原作者已隱退，但還有好幾個 modmod、modmodmod 在持續更新。有興趣的朋友可去文明愛好者論壇下載：https://forums.civfanatics.com/forums/civ4-fall-from-heaven.190/
另外，末日鐘的詳細設定可參見
https://fallfromheaven.fandom.com/wiki/Armageddon_Counter

量，全球的碳排放和核爆都會推高溫室效應的程度，達到一定程度後，地圖上就會發生沙漠化，而沙漠的產出通常是極低的。在《文明 6》裡還附加了更要命的海平面上升，地圖裡預設了若干個海拔的級別，溫室效應每達到一個階段，就會有一個級別的陸地沉入海中，上面的資源與建築全部消滅。

《文明 3》與《文明 4》的溫室效應懲罰太過輕微，而且基本上是非定向的，所以絕大部分玩家會忽略這一設定，甚至都未必能準確說出這兩作的溫室效應究竟是怎麼回事（包括我）。但《文明 6》的溫室效應就很要命。要命之處不僅在於沉江，還在於——

1、高海拔地區不可能沉，低海拔地區不太可能不沉，所以高海拔的國家瘋狂搞碳排放，而低海拔的國家給他們買單；

2、科技先進的國家可以建造一些特殊設施來防止自己沉江，但科技先進的國家必然貢獻了主要的碳排放量，也就是說，常有科技落後的國家明明自己還沒開始碳排放，就因為其他人的碳排放而被沉江。

如果我們不考慮什麼奇幻文化，也不考慮什麼科學原理，而是將末日鐘單純地抽象為個體與群體的博弈，即可得出末日鐘的基本原理：

個體為自己牟利的行為，引發了波及整個群體的不可逆的變化。由此產生的不良後果將由整個群體，或群體中的部分不特定個體來承受。

那麼，大家是怎麼看待末日鐘的呢？

在群裡，我以三分嚴肅、七分搞笑的態度，向水友們提了一問：

「假設有一個按鈕和一百個人，每個人只要按下按鈕就可以獲得一萬塊錢，每個人只能按一次。當按鈕被按了五十次時，這一百個人裡就會有一個人被雷劈死，同時遊戲結束。所有當事人都能準確地理解上述規則。如果你是其中之一，你會怎麼做？」

而大家的回應基本上都是：

「按，都可以按。」
「我他媽按爆！」
「弟弟們都往後讓讓，我能按到手抽筋。」

當然，這樣的調查做不得準，大家回答的嚴肅程度肯定還不到三分。不過這的確說明大家都是優秀的《文明》玩家——哪怕把地球炸碎，也要讓自己拿到最大的一塊。

導出這樣的結果，是因為像《文明》這樣的博弈機制裡，本來就不鼓勵玩家顧全大局，或者說並沒有一個實在的「大局」去給玩家「顧全」。綜觀《文明》的各種主流勝利方式，要嘛是自閉的——如每代都有的科技勝利、4 代與 5 代原版的文化勝利、5 代的「外交」勝利；要嘛只要壓倒敵人——如征服勝利、5 代與 6 代的文化勝利。這裡面跟「地球」有什麼關係？似乎沒有任何關係。你贏了也好，輸了也好，地球一直都還那樣，不勞你費心。

二、對邪惡的二次元降下救濟

鋪墊到這裡，接下來可以聊我們的主題了。本文所提及之「二次元文化」，主要指輕小說，與可以使用輕小說的思路來賞析的 ACG 作品，還包括一些雖然不適用輕小說的思路，但適用本文結論的 ACG 作品。

各種不同來頭的小將在批鬥作品的時候，都會指責被告「污染了美好的二次元」，然後扣上各種各樣的帽子。最近一個帽子，是 17 年發明在知乎的「媚宅」，據說扣給任何作品都是百試百靈。媚宅這個說法，講起來是很爽，不過深究起來，在邏輯上完全站不住腳，因為從來沒有聽說過商品可以不考慮客戶需求的。而且，百試百靈同時也意味著沒有任何信息量，就好像說一個人是人一樣，只是單純的同義反覆。

有鑒於此，我們迫切需要一個指向性更明確的罪名，對「污染了美好的二次元」的作品進行系統性的批判。「媚宅」雖然很不準確，但大致思路是對的。我們要發明的罪名，不在於指出作品自身的缺陷，而在於強調作品對業界未來的不利影響。這一罪名必須要有共性，貫穿本世紀二次元的發展歷程，並且對二次元稍有瞭解的受眾都能直觀地看出變化來。

依我看，「**性焦慮**」就是一個非常理想的罪名。

如何评价四月新番《埃罗芒阿老师》？

[redacted]

鱼缸里的沫沫鱼、Aisaka、小村雏、Dolphin.Auditore、百濑等 835 人赞同了该回答

从**动画制作**的层面上，《埃罗芒阿老师》无疑是一部非常好的作品，生动的人物演技、细致的作画修正、对萌属性的熟练运用在这些年的新番动画作品当中也是出类拔萃的，毫无争议在硬质量上远超一般水平的轻小说改编作。

但是说这些很没意思，真的。

黄漫妹妹的核心不是萌，萌是因为制作水平实在太好显示出来的外在属性。那么黄漫妹妹的核心是什么呢?

——是**“媚”**，刻在骨子里的媚。

对于一部轻小说原作，深夜档播出， aniplex 主导的动画作品。媚是正常的，媚是无争议的，媚是理所应当的，毕竟人家就靠这个吃OTAKU的饭。但是，中国一票初高中的普通观众居然把这种深夜动画当成“正常动画”，里面的设定当成正常设定，不得不感慨一下近年来轻改动画价值观输出的成功。

我在几个月前写过一个关于俺妹的回复

《我的妹妹不可能那么可爱》是不是真的受到广大死宅的热爱? 为什么?

相比俺妹时期，黄漫妹妹在自我暴露这方面种种做法更甚，一是**赤裸裸**，二是**不要脸**。

太不正常了。这肯定不是妹妹啊，不仅妹妹不像妹妹，其他女性角色也不像正常女性，怎么一个两个看上去都像小婊啊。还是说，其实就是照着这婊样的设计，在这类作品中才显得**“正常”**？

圖 2：對「媚宅」的批判示例。(來源:知乎)[4]

[4] 編注：《埃羅芒阿老師》，伏見司 2013 年開始發表的小說，2017 年動畫化。日語原名為「エロマンガ先生」，片假名 ero-manga 即「情色／色情漫畫」，故書名直譯為《情色漫畫老師》，大陸地區 B 站為求動畫能正常播出，改為音譯。

一般認為，二次元作品是給「宅」看的，而宅通常沒有女朋友，而且更關鍵的是，處在一個**想要女朋友卻又沒有什麼辦法**的狀態。對此，幾乎所有輕小說都會涉及與可愛的女孩子邂逅、建立羈絆，在此基礎上形成了一套「萌文化」的話術體系。雖說在有輕小說之前，許多經典漫畫、動畫已經積累了豐富的描寫美少女和戀愛關係的經驗，而性焦慮也是大多數（男）人都有過、都能懂的，但還沒有「特化」到一切以這個主題為核心，突出各種「萌要素」，從而串起一整條產業鏈的程度。

然後輕小說來了。在本世紀初，營銷意義上的輕小說基本定型，並延續至今。而輕小說的發展與「性焦慮」的提升有著千絲萬縷的聯繫。依據「性焦慮」的級別，並借助佛教術語，我把輕小說分為三個階段——正法時期、像法時期、末法時期。大家只要看字面含義就好，不必對名詞較真，不喜歡的話也可以改叫第一第二第三、黃金白銀青銅。

正法時代的輕小說《灼眼的夏娜》(2002-2012)、《涼宮春日》系列(2003-)、《乃木坂春香的秘密》(2004-2012)、《魔法禁書目錄》(2004-)等作品，雖然題材和類型各不相同，但全都在塑造女主角上下了大功夫。可以說，離了美少女的輕小說是無法想像的。這一階段的作品，可以被形容為「圍繞著美少女來構築」，女主有著極強的主體性。

完全圍繞著美少女構築的寫法，固然可以充分展現女主的魅力，但也會帶來一個不容忽視的問題：男主應該何以自處？在第一代作品裡，要嘛男主長期沒有自己的故事，或者實際上沒有自己的故事，只是守望著女主（《涼宮》、《夏娜》、《春香》）；要嘛男主的故事與女主的故事是分離的（《魔禁》）。所以這些作品的本質是：編一個充滿想像

力的故事，然後給這個故事安上一位女主。

圖 3：儘管大家都已忘了乃木坂春香，但她確實是戀愛喜劇的大宗師。

在正法時代，「男主應該何以自處」這個問題還不迫切。三個階段的劃分，劃分的不僅是作品的性質，更是讀者的心態。正法時代的典型讀者心態是「只要可以看著美少女就好了」，根本不用考慮男主如何自處，男主哪怕只做個觀照者都 OK。讀者也好，男主也好，在故事裡只是拿來補位的。哪怕男女主發展出了什麼什麼感情關係，男主在感情中依然是作為客體而存在的——因為春日需要有一個喜歡的人，所以才要有阿虛。

圖 4：春日與阿虛（《涼宮春日的憂鬱 2009》第 26 話）

到了像法時期，情況發生了變化。作者逐漸發現，任他想像力翱翔天際，也不如專門把美少女搞清楚來得實在。像法時代的作品，圍繞著男主與美少女發展關係來構築，最典型的樣板就是《龍與虎》(2006-2009)，專注寫一段感情，男女主關係的發展變化貫穿始終。與正法時期的發散思維不同，這一時期的作品會明確地以感情作為主軸。如果是一位女主，那就是跟女主談情說愛；若是多個女主，那就是游離於各個女主之間搞曖昧。

像法時期的女主，依然有較強的主體性，但她們已經不能獨自支配整部作品了，主體性體現在她們與男主的分庭抗禮。女主（們）依然保有獨走能力，要自己去做點什麼，只是她們的目的或多或少地會指向男主，不可以漫無邊際地發散。

圖 5：《龍與虎》，注意「嬌小活潑而能牽著男主走」的感覺。

對輕小說男主的許多刻板印象，都是在像法時期形成的，如「**不主動，偶爾拒絕，選擇性負責**」這種介於渣與不渣之間的微妙立場，**懦弱與魯莽的二象性**。究其原因，恐怕是性焦慮開始發揮作用了：讀者已不滿足於靜觀美少女，而是往前邁了一大步，開始要求「與美少女發展好感」。

我們注意到，正法時期與像法時期的作品都涉及與美少女發展好感，但這兩邊的意味是不一樣的。正法時期並不刻意要求美少女的好感，好感是事件完成的贈品；像法時期則大相徑庭，美少女的好感本身就是作品的寫作目的，至少也得是主要目的之一。好感從結果變為目的，導致作品的選題收緊，能寫的東西變少了。同時，讀者對作品的評價角度也發生了潛移默化的轉變：從最開始的「作者怎麼寫就怎麼看」的自由狀態，逐漸過渡到「男女主後來怎麼樣了」。

當然，這還不是盡頭。再往後便是末法時期。末法時期的作品，又往前邁了一大步，不僅要求與美少女發展好感，更要求直接承認發展好感的結果。也就是說，要求「美少女忠於自己」。至於實現的方法，最簡單的自然是倒貼。

先前，如何與美少女發展好感，往往是作品高度重視的一環；但到了末法時期，發展好感的過程反而不重要了。因為讀者很焦慮，他們不希望發展好感的過程發生任何變故，所以作者真就不給你搞變故了。取而代之的是，好感度已經達標的女主直接給你安排上，生怕讀者對美少女的忠心有一丁點質疑。由此帶來的直接後果，是女主主體性的迅速喪失，作品的重心也逐漸由女主轉移到男主身上。

像法時期與末法時期的主要區別就在於，像法時期的「好感度」是一個可以討論的問題，可以討論的話，自然可以有升有降，以及好幾個好感度之間的博弈；而末法時期的「好感度」則是不能討論的，只能「好」，不能「不好」。為了不討論，好感度要麼就直接拉滿，要麼就穩步上升，並且不創造任何阻止好感度上升的要素。

三、然而，沒有一片雪花是無辜的

看到這裡，你以為我寫這些是要批判作者嗎？

恰恰相反，我想要批評的是**讀者**。

我們來重新回顧一下讀者對這三個時期的作品的要求——

正法時期：只要看到美少女就會很開心；
像法時期：要跟美少女發生聯繫才開心；
末法時期：美少女必須忠於自己才開心。

再總結一下對應的作品特徵——

正法時期：寫美少女的故事；
像法時期：寫與美少女發展關係的故事；
末法時期：帶著美少女寫故事。

推動歷史的車輪緩緩前行的，正是本文所提到的性焦慮。

萌和美少女構築了輕小說，而在輕小說發展的過程中，一些作者發現，不斷拔高美少女的戲份，可以迎合讀者，讓讀者更開心。最先開這個口子的一批人，的確搞得風生水起。但是，性焦慮一旦被喚起，就難以平息。

作者以提供美少女來緩解讀者的性焦慮，待到讀者已經習慣這一點之後，只是「提供」就不夠了。美少女還得天天跟自己在一起。再進一步就是，美少女得聽話，最好是每天早請示晚彙報，中午跳忠字舞。如果做不到這種程度，讀者就會焦慮：「這個女人是不是有什麼問題？肯定是作者要餵屎了！」這就像抽卡手遊的補償那樣，一次兩次或許會讓玩家很感動；但動不動就補償，補償太多了就會搞崩價值體系；而一旦停下來，運營就要體會升米恩斗米仇的怒火了。

为什么我对日本动漫已经快喜欢不起来了?

[redacted]

以下仅代表个人观点。
我对日本动漫越来越失望了。我记得曾经的零几年的九几年的甚至更以前的，（当然并不是说现在没有好番了，只是太少了。）经常可以看到让人眼前一亮的好番。
但是现在呢。
卖肉泛滥，剧情无厘头。
这是我最讨厌的地方。媚宅严重。
已经很少能看到，真正的让人特别满意的番了。
可能真的一个事物发展到顶峰就会走下坡路吧。
以上。
-----------分割
我也是真的无语。看了评论里某些评论也真是笑了。
我以上的答案没有任何一句说霸权番就是某些不好的媚宅卖肉番。也没有那句说没有好番。
只是说比例小了很多。
我是以前不管知名的不知名的好评多的好评少的番，都会去看看的。感觉以前出好番的比例比现在大。这是我的直观感受。当然你说好番的定义，那是每个人看法不一样。
你不喜欢别看，别点赞，别感谢，我不逼你们，支持不同答案。只是希望仔仔细细仔仔细细仔仔细细仔细看看我的回答。
（知乎不好好看回答的人真多，就想着挑你。）
以上
编辑于 2017-12-25

▲ 赞同 262 ▼ 246 条评论 分享 收藏 喜欢 ··· 收起

圖 6：（編注）上圖中的回答展示了：對日本業界潮流的批判，會如何被人反批以偏概全，再辯稱自己並非以偏概全。這一類的罵戰往往會如上帖一般，將重點偏轉到「你是否以偏概全」之類的邏輯問題上，而迴避在「媚宅賣肉好不好」之類的核心價值上正面對決。或許，站在**道德高地**反媚宅，或站在**慾望深淵**挺媚宅，都不會被認為是多麼光彩的事，所以論者便往往更傾向在彼此「看待異己的心態」與「閱讀理解的智能」的方面開罵。（來源：知乎）

焦慮使人狹隘，狹隘使人降維。三個時期的演變，恰恰就是輕小說被降維的過程。

正法時期，關注點從整個故事逐漸收縮到美少女身上，這是從三維塌陷到二維；

像法時期，關注點從美少女這個人，逐漸收縮到美少女與主角的好感度上，這是從二維塌陷到一維；

末法時期，關注點再從好感度的升降收縮到一個判斷上——「她究竟忠不忠」，這是從一維塌陷到零維。

聽起來好像挺糟糕的，但在這個過程中，二次元文化卻得到了大發展大繁榮，很難說性焦慮在這個過程中沒有起到什麼積極的作用。倒不如說，正因為二次元可以適當地緩解性焦慮，她才能繁榮發展。然而，讀者在看二次元作品的時候，不可避免地會提高對美少女的期待值。期待越來越高，也就意味著讀者的性焦慮越來越嚴重，直至把全部注意力都集中在女主角的忠貞上，徹底忽視作品的全部其他要素。尤為惡毒的是，這些讀者在三次元的生活中可能是理性的、正常的，但面對輕小說時卻會提出越來越刻薄、越來越極端的要求。

至少有兩股力量在促使二次元與性焦慮相結合。一方面是即便在受眾（所謂宅，或者其他什麼稱呼）裡也顯得過份焦慮的讀者，他們即便沒有主觀上的惡意，依然會經常宣揚一些奇怪的觀點。最典型的就是「一票否決論」：通過劇透看到了作品裡的某一個點（比如各種看起來有 NTR 嫌疑的橋段），抓住這個點就大肆批判，不顧其餘；稍微溫和

一點的則是看到這個點之後就直接棄書。而這個引爆點，大多是跟性有關的。想想有多少人是聽說了女主的來歷就直接棄掉了《剃鬚，然後撿到女高中生》[5]？（其中就包括我自己，悲）

另一方面則是擅長玩弄性焦慮的作者。通過衡量當前受眾群體的性焦慮程度／末日鐘進度，或者只是誤打誤撞，一部分寫手掌握了控制性焦慮的能力。他們把讀者的胃口吊到一個適當的程度之後再予以滿足，從而在商業上獲得了成功。然而，大家都這麼做的後果是讀者的胃口越來越難以滿足，倒貼的力度必須不斷加大，萌屬性也不得不趨同，回轉的空間就越來越小。

更要命的是，「老實人」，也就是不太擅長煽動性焦慮的寫手，與性焦慮程度不高的讀者，在性焦慮被推高的過程中倒了霉。推高性焦慮的過程本來跟他們沒啥關係，但他們莫名其妙地就被代表了。老實的作者會發現自己寫出來的很多重要的東西都沒人關心，大家都盯著下三路；老實的讀者則會發現好像找不到很多自己想看的書了。

這就是末日鐘的真正威力：你沒幹什麼壞事，別人也沒幹什麼壞事，但結果你還是莫名其妙就仆了。毀滅你，與你何干？

---

[5] 作者しめさば，2017 年 3 月開始在網絡連載，漫畫版於 19 年 1 月開始連載，女主角荻原紗優是離家出走而以「神待」（陪睡換宿）行為尋求棲身之處的女高中生。

四、條條大路通巴別塔

我沒有為三個時代劃分準確的起止日期，因為這只是籠統的大趨勢，很難說從哪一天開始業界就邁向了下一個階段。如果一定要畫出界限，倒也不難，那就正法時期 5 年，像法時期 10 年，末法時期 100 年（笑）。實際上三個時代是相互交錯的，在極早期就有《刀劍神域》這種典型的像法時期的作品；而這麼些年下來也依然有不少人堅持正法。依照我的直感，在當前未完結的輕小說裡，有 5%正法作品，40%像法作品，50%末法作品，還有 5%不可名狀的近未來作品。

時代的劃分，重點不是如何分界，而是你的心在哪裡。反正輕小說那麼多，你總能找到屬於自己時代的作品。但性焦慮是全局變量，你不能視而不見。不論你處在哪個時代，你都會覺得前一個時代的美少女過於放蕩，後一個時代的美少女又過於舔狗；前一個時代的男主性無能，後一個時代的男主神經質；前一個時代的作者迂腐，後一個時代的作者野蠻；前一個時代的讀者有病，後一個時代的讀者……也有病。不管怎麼說，人不能相互理解是很正常的，但至少要理解為何不能相互理解。

在性焦慮代溝帶來的各種矛盾中，我要著重指出當前最嚴重的情況，同時也是我最反感的情況，那就是末法輿論對像法作品的慘無人道的系統性迫害。指控這類迫害，也正是我寫作本文的主要動機。

隨便舉幾個例子。具體情況我大多在對應的文章裡提過，這裡以「性焦慮」的敘事邏輯拉出來再講一遍。

圖 7：在妄想的道路上走得更遠更偏，或可稱「反反反套路」的，不可名狀的近未來作品——ネコクロ《身為沒朋友的死宅的我，不知不覺間就被學院內屈指可數的美少女們包圍了，成為了人們口中的現充》(2019-)，圖中文字就是這個超長書名。

川原礫《加速世界》(2009-)：《加速》常與同作者的《刀劍神域》做對比。對川原礫稍有點感情的讀者，大約都認為《加速》至少在「完成度」這一點上是完爆《刀劍》的，各種世設、情節、人物塑造等等方面也略勝一籌。然而，更多的讀者對《加速》充滿了惡意，而且理由非常單純，「因為男主是豬」。有田春雪為什麼讓讀者如此恐慌，恐慌到大家都不想看見他甚至提起他的程度？完全就是因為他的外形（胖子）在相親市場上毫無競爭力而已，其他缺點都是在此基礎上被無限放大的。使用弗洛伊德式詭辯，我甚至懷疑讀者厭惡春雪是因為自己內心有一個春雪，所以必須跟他劃清界線，於是整部《加速》就必須被批倒批臭，來體現自己與春雪是兩類人。結果，考慮到作品本身的素質，再加上川原礫的名氣，可以說《加速》的實際表現意外地非常糟糕。有鑑於此，後來人便很少挑戰創作此類型的男主，許多維度就這樣消失了。

平坂讀《我的朋友很少》(2009-2015)：作為戀愛輕喜劇的代表，《友少》講的實際上並不是戀愛，而是包括友情在內的各種各樣的中學生的煩惱。然而讀者們往往對作者想要表達的主題不感興趣，而是只關心一個問題，「男女主究竟有沒有在一起」。而且我觀察一些讀者的口徑，他們在意的還不是這個，而是更誇張的「男主最後究竟有沒有跟一個女人在一起」，好像這就是作品存在的意義，或者他們讀小說的意義。如果說前者還是出於黨爭的激憤或怨念，那後者就是赤裸裸的性焦慮了。雖然你可能覺得是天經地義，但我依然很好奇，為什麼輕小說的結局就一定得是男主跟某人在一起，這是哪裡明文規定的嗎，還是市場規律？如果是市場規律，那難道不是因為市場已經被異端邪說污染了嗎？男主最後誰也沒落著又能怎樣，他都不急你有啥可著急的？不過也就平坂讀頭鐵，沒幾個人敢憑著自己的理解就跟市場對著幹。在類似情

況下，伏見司的頭就不夠鐵，而且還心虛。對結局的情感走向加以限制，使得輕小說的維度又少了一些。

平坂讀的另一部作品《如果有妹妹就好了。》(2015-2020)：這書本身倒沒什麼可說的，但經常被人拿出來惡意帶節奏；2018 年就有人造謠什麼「男主 XX 了後輩，然後出家」，實屬野蠻。槽點就在於這種傳謠的讀者完全不求證、巴不得抓點怒噴作者的素材出來，而完全不考慮作者的設計這種情節的意圖。結果等翻譯出來，反而沒人在意作者的良苦用心了。

赤松中學《緋彈的亞里亞》(2008-)：我對《亞里亞》沒有特別的感情，之前看到 13 或 14 卷就棄了；去年聽說有人批鬥它的第 29 卷，我就又拿出來看了看。感覺比我印象中的稍微好了點，至少比當年的難姐難妹優克里伍德[6]強些，不過這不是重點。重點是：大家都指責亞里亞忘恩負義，但其實她本來就是薄情寡義之人，可當年好像也沒覺得這是什麼大問題。所以關鍵還是《亞里亞》活得太長，已經不適合這個版本了。在像法時期，男女主之間的關係上上下下都是很正常的，但到了末法時期就很不正常。亞里亞居然敢不優先考慮男主的想法，而是去忙自己的事，這種大逆不道的惡行必須批倒批臭——嗎？十年以前你也是這麼說的嗎？難道不是能跟亞里亞說上話就是我上輩子修來的福報？

駱駝《喜歡本大爺的竟然就你一個？》(2016-)：輕小說圈內對此書一直是褒貶不一，有人覺得前面好，有人覺得後面好，還有人（比如

[6] 木村心《這個是殭屍嗎？》(2009-2015)女主角，銀髮萌妹死靈法師一隻。

我）認為都還行。問題是有一股只看過漫畫就敢點評輕改動畫的黑惡勢力帶節奏，隨之而來的是大批雲小鬼跟風迫害。更要命的是黑惡勢力確實沒說一句假話，哪怕我們都知道「沒說一句假話」跟「真相」之間還隔著半個太平洋的距離，也無法反駁。畢竟黑惡勢力總是容易得到附和，而我們人微言輕。何況你要是只關心這書裡的女人們究竟忠不忠，我還真不能理直氣壯地回答說都很忠，然後你為此而一票否決她的話，我無話可說。救救孩子罷，《本大爺》真就是純粹日常系的最後的希望之花了，看一眼少一眼了啊。

圖 8：還沒被充分批判就已失去熱度的《本大爺》

類似的案例太多了，隨時可以繼續講。有意思的是，要是說「迎合讀者」「提高性焦慮閾值」，以上作品都跑不掉，末日鐘的升高她們都有份；可她們被帶節奏，恰恰是因為墮落得還不夠深，結果承受了末日鐘的反噬。批判她們，不是因為她們壞，也不是因為她們不壞，而是因為她們**壞得不夠**。大長腿白富美倒貼你，難道不算媚宅？問題就在於另一邊不夠媚宅，結果這邊的媚宅起到了反作用。要是她們都像《噬血狂襲》(2011-)那樣自行惡墮，只污染不治理，絕對沒人說三道四。可我們是讀者，讀者站在更迎合讀者的作品的立場上去噴她們，就好像美國批評中國碳排放量太高一樣可笑。還能怎麼回應？

說來說去，都是性焦慮帶來的狹隘。把自己當成男主，然後關心自己能不能找到對象，其他一概不想。我不免略帶惡意地猜測：這樣的讀者在現實中思考「找對象」的問題時，會不會也抱著「只要找到一個對象就好，別的都無所謂」的心態呢？若是一定要加條件，那就是「非處不娶」？我以前也有類似的想法，而且在這上面吃過虧，後來才逐漸明白問題出在哪。但不管怎麼說，我可從沒把這種心態帶進二次元。

還是繼續說二次元。在末法時代不批判正法作品，當然是因為已經沒多少活著的正法作品了，也沒人閒到把已故的經典拉出來批判一番。近年來最貼近正法作品的，形式上是《路人女主的養成方法》(2012-2018)，全程由女主加藤惠操盤，而男主站在一個為她服務的立場上；精神上是《反戀主義同盟》(2015-2018)，全程圍繞女主獨特的人生觀來展開。

圖 9：椎田十三《反戀主義同盟》

以及，有人把思路逆轉了過來，既然之前是男主「看著」女主展現自我，那咱們現在不繞這個彎了，踢掉男主，寫純女主文不就好了嗎？於是正法作品就以鳳傲天的軀殼借屍還魂了。至於這究竟是不是大家想要的「正法」……我對此表示謹慎悲觀。

可是，儘管像法作品慘遭迫害，末法作品卻未必受益。比如說末法時代的優秀代表《龍王的工作》(2015-2019)。我碰巧在一個《龍王》的粉絲群裡，發現此書的粉絲評價、一般輕小說讀者評價、路人評價和外界評價，區別頗為明顯。粉絲看到將棋技藝，一般輕小說讀者看到熱血，路人看到白學[7]，外界看到煉銅[8]。哪個才是作者真正想要表達的呢？想想還挺有意思。我覺得至少應該不會是最後一個。火是火了，但

[7] 編注：由戀愛遊戲《白色相簿 2》的三角關係引伸出來的黨爭與學問。
[8] 編注：「戀童」的規避敏感詞並加強嘲諷的寫法。

也不完全是作者想要的那種火。就像你在選美比賽裡獲獎了，大家都誇你打扮得體，說你舉止優雅，你心裡肯定也會打鼓，「真就沒人說我長得漂亮嗎」。

圖 10：白鳥士郎《龍王的工作》(2015-)，動畫版於 2018 年 1-3 月播出，女主是送上門來名為拜師、實為同居的 9 歲女生雛鶴愛（如圖）。

說到底，性焦慮真就像（意識形態上的，並非科技上的）溫室效應與海平面上升。在上升的過程中，總有人、總有作品會階段性地受益，就好像大家假設溫室效應嚴重之後西伯利亞或許會變得宜居。但這個趨勢繼續發展下去，總有一天大家都要玩完。

那麼該怎麼辦呢？這裡建議您坐著零碳排放遊艇到日本，在下一屆

ComicMarket 上大聲疾呼，要求十年之內不許在二次元作品裡出現女人，這樣業界就能被淨化了罷（笑）。

五、夢回釘宮四萌

圖 11：著名聲優釘宮里惠配音的傲嬌角色，被中國網友編排為「釘宮四萌」。從左到右為：三千院凪、逢坂大河、夏娜、露易絲、亞里亞。早期網傳的說法沒有亞里亞，然而「四天王有五人是常識」。

接下來，我們以上文提供的指導思想「性焦慮」與理論工具「末日鐘」，來分析大家都很熟悉的「傲嬌」，作一番綜合性的操練。

引用萌娘百科的定義：

傲嬌指的是這樣一種性格：表面上對陌生人／喜歡的人很冷淡或趾高氣昂，即展現出「傲」的一面，而一旦關係突破某一好感度／恥度界

限後，或者遭遇某種契機(特殊事件)的時候，就會突然變得害羞、嬌俏可人，即表現出「嬌」的一面。[9]

具體怎麼定義的不重要，重點在於，傲嬌首先是一種性格。

近些二次元專屬詞匯有外流的現象，「傲嬌」一詞在很久之前就已經被大眾所熟知。大眾用法跟二次元的小眾用法未必完全相同。至少對於「傲嬌」來說，大眾是顧名思義地運用的。盡我所知，在不清楚詞源的前提下，大眾使用「傲嬌」一詞時通常在表達貶義。這有可能意味著，如果失去萌文化的 buff，傲嬌真的不是什麼正面屬性。

那麼，傲嬌在萌文化的話術裡究竟是怎麼被塑造為理所當然的正面屬性的？這與具體作品是分不開的，必須為傲嬌的性格量身打造適合它的作品構造——也可以借用卡牌遊戲組卡的用語說「構築」，或各種帶養成要素的遊戲說「Build」。

《龍與虎》、《我的妹妹哪有這麼可愛》就是非常典型的傲嬌構造。在這樣的作品裡，儘管女主在很短的時間內就能與男主建立最基本的聯繫，但在接下來的很長時期裡，男女主的關係一直不上不下。女主不介意主動與男主溝通交流，但她始終不會明確表達自己對男主的看法，甚至還會製造一些誤導。男主對此只能見招拆招，儘量幫女主解決各種各樣的問題，並試圖融入她的生活中，順便揣測女主的真實意圖。在這個問題中必然會出現種種困難，不過辦法總比困難多一點。到最後

[9] https://zh.moegirl.org/%E5%82%B2%E5%A8%87

真相大白，原來在這過程中的某個不特定的時間節點，女主已經喜歡上了男主。水到渠成，二人幸終。

圖 12：《我的妹妹哪有這麼可愛》

並不是每一部讓傲嬌做女主的作品，都運用這一構造。像是另外幾部與《龍與虎》齊名的作品就不那麼嚴謹，露易絲（《零之使魔》）的好感度沒那麼晦澀，夏娜（《灼眼的夏娜》）的上限比較低，三千院凪（《旋風管家》）的下限比較高，但指導思想都差不多。而且從上面的表述中也不難發現，運用傲嬌構造的作品也未必要讓女主有傲嬌的性格，逢坂大河和高坂桐乃至少在表面上並不算特別典型的傲嬌。

由此看來，傲嬌構造和傲嬌性格是相輔相成的。這裡顯然存在一個刺激泛化的過程，只要你讀過一些傲嬌構造的作品，你以後再看到傲嬌性格的時候，就會自動把作品的構造腦補出來，反之亦然。像芹澤文乃

（《迷途貓》）這種有性格無構造的傲嬌，其實就是沾了她們的光。

接下來我們回顧一下傲嬌在萌文化裡的歷史地位，不難意識到傲嬌已經遠不如以前那麼好使了。儘管傲嬌性格依然不少，但傲嬌構造卻以肉眼可見的速度凋零了。在末法時代回顧萌屬性的發展歷程，我們依序見證了傲嬌的上坡與下坡，所以這個變化趨勢還是很有參考價值的。

欲解讀這個變化趨勢，不能只想當然地主張「這完全是因為大家看膩了」，否則很難得出什麼有意義的結論。我們有必要注意到，傲嬌性格只是表象，現在又逐漸被抽象為一個脫離作品的**符號**，所以從性格切入並不能得到太多有助於我們作出理論總結的信息。應該強調的是：「**傲嬌構造**」才是支撐起對應的萌文化的基石，我所說的傲嬌衰退，指的正是典型的傲嬌構造作品越來越少。只統計角色的傲嬌性格，而不研究作品的傲嬌構造，就無法看透表象之下的第二層表象。這裡，我們從性焦慮的角度出發，試著尋找進一步的結論。

在傲嬌剛剛崛起的那個年代，男女主發展關係不一定是剛性需求，而且大家普遍比較有耐心，讀者也好，文庫也好，都能容忍他們瞎折騰。於是，一些作者把傲嬌與性焦慮揉成了一根弦，其名為「她可能喜歡你，也可能不喜歡」，然後反覆撥動之，結果成功地調動起了讀者的情緒；每撥一下，大家都急不可耐地聚集過來看結果，積極的話就歡天喜地，消極則唉聲嘆氣。折騰得差不多了，所有讀者都能看懂女主的心思，已經沒什麼迴旋的餘地了，作品正好自然完結，皆大歡喜。

要注意，在構築傲嬌的過程中，是必須有性焦慮參與其中的。如果完全不包含性焦慮要素，讀者就沒那麼關心女主究竟在折騰什麼，「這

麼作[10]的女人有什麼被瞭解的必要嗎」。僅當性焦慮達到某一個（比較低的）程度時，大家都產生了深入瞭解美少女的欲望，傲嬌這根魚線才能具有足夠的韌性，才能把大批感興趣的讀者釣上來。

然而，當不特定的創作者推高了性焦慮程度之後，傲嬌與性焦慮編織的弦又變得脆弱起來了。大家越來越恐懼感情中的不確定性因素，而「傲嬌構造」的關鍵要素之一恰好就是不確定性。

就比如說，傲嬌作品裡（本應）有男主誤以為女主跟別人好上了的橋段，設計意圖自然是解開誤會之後「兩人的關係又深了一層」。可當年你是舔美少女的那一方，她要是有奇怪的想法，你只能自行承受痛苦，祈求她趕快回到「正軌」上。至於說解開誤會之後的快感，我想那實在不足以彌補你先前的痛苦，除非你覺醒了什麼了不得的性癖好。而到了現在，你（希望自己）是被美少女舔的那一方，怎麼可能容許作品裡出現不知道從哪裡冒出來的野漢子跟自己搶女人？不要說他有沒有成功的可能了，只要這種角色存在，那就是對作品的污染，被污染的作品有存在的必要嗎？輕小說又不少你一本。

結果，讀者們可以容忍北村佑作（《龍與虎》，2006），甚至不少讀者還很喜歡他，卻不怎麼待見鈴木爽太（《想變成宅女，就讓我當現充》，2011）；讀者們對御鏡光輝（《我的妹妹哪有這麼可愛》，

[10] 編注：矯揉造作、作狀、作死的意思，讀ㄗㄨㄛ(zuo)一聲。單用此字的講法多見於吳語，2002 年張抗抗小說《作女》推廣了「作女」、「作男」等形容各種不安份、愛搞事之人的講法，並有改編電視劇於 2004 年播出，然而此一方言大約到近兩三年才在大陸地區的網上全面流行開來，成為描述各種鳥人鳥事的通用語，詳細由來待考。

2008，實際出場似乎是 2011）只是感到不爽，對桑島聖（《與佐伯同學同住一個屋簷下》，2018）則是恨不得吊路燈。仔細想想，讀者們恨的其實也不是桑島聖，而是令人覺得她有出軌的佐伯貴理華。要是互聯網上噴人有用，佐伯女士大概早就被掛上破鞋遊街，從廣州一直游到東京，然後裝進豬籠沉入東京灣了吧。這倒是蠻符合審判奸夫淫婦的習慣法，雖然懲處是相同的，但大家往往更厭惡淫婦……等等，這都哪跟哪啊，佐伯女士根本啥都沒做呀。講道理，佐伯比高坂桐乃可聽話太多了。桐乃當年怎麼鬧都沒事，佐伯一天忘了早請示晚彙報就要被迫害，真真是升米恩斗米仇。

還有就是，讀者現在不太能容忍自己搞不清楚女主在想什麼了。大河還稍好一點，桐乃這樣的女主完全不能給人帶來安全感。你不僅不能控制她，她還想反過來控制你。十年前的讀者能容忍，不意味著十年後的讀者也還能容忍，這期間變化的正是性焦慮的總體程度。對照《埃羅芒阿老師》的紗霧和《俺妹》的桐乃，雖然她們都是一有意見就撒潑打滾甚至封鎖你，動不動就鬧情緒，但她倆有一個極為致命的區別：是否可能跑掉。

桐乃在鬧情緒的時候可能會跑路，至少是以跑路相威脅。在性焦慮程度較低的時候，這只會讓讀者緊張；但當性焦慮程度提高之後，跑路的宣言就會引發恐慌與厭惡。更要命的是，哪怕桐乃並不是在針對你，她也可能會跑路。為了你而跑路姑且還算跟你有關，自顧自地就跑路了，引發的是更高一級的恐慌——「她或許根本不在乎你，做出重大決策的時候似乎完全不考慮你的表態」（雖然後來知道事實並非如此）。

再看看紗霧，紗霧自己把自己關在房間裡，更束縛在「要一起完成作品」的約定裡。她無論多生氣都沒有辦法跑路，也沒有辦法擺脫約定，至多只能把男主趕出去……一天。所以在面對紗霧的時候，男主（還有讀者）總是握有主動權。雖然都可以稱之為傲嬌，相處起來都有些吃力，但對紗霧是飼養，對桐乃是伺候，此間的區別可大了去了。前者是已知的小麻煩，後者是未知的大恐慌。對前者，你有權力，只是你不捨得用；對後者，你只有無力感。

圖 13：（編注）設定上患有社交恐懼症，不敢出門的和泉紗霧，但實際上，至少在動畫裡，沒有任何會讓宅看了不舒適的病態，而小說到後期也就和正常人差不多了。所以換言之，這種「病症」就是為了欽定其對男主的依賴，以便性焦慮讀者安心信賴地認個一季老婆而整出來的。

至此，我們已經接近傲嬌的本質了。各種激寒表演是傲嬌的服飾，反覆撥弦的情節構造是傲嬌的軀體，而**好感度隱藏**則是傲嬌的靈魂。對

一位傲嬌的美少女，你不可以知道她是怎麼想的，更不應該知道她對你的好感究竟有多高，妄測上意是死罪。你該做的只有盡人事，聽天命。她給你的，你必須得接；她不給，你不能搶。

傲嬌的凋謝，根本原因正是好感度的隱藏變得困難。當作品的主體是女主時，實現這一點並不困難；但在「主角光環」逐漸轉移到男主這邊時，女主就沒有資格、沒有辦法隱藏好感度了。沒有資格，是因為讀者不允許；沒有辦法，則是因為之前那一套已經起不到隱藏好感度的作用了。三千院凪的心思或許還能猜一猜，桐須真冬（《我們無法一起學習》，2017）心裡在想什麼還有猜的必要嗎，不是都寫在臉上了。

扣回主題上來。傲嬌的大發展大繁榮，土壤正是較低的性焦慮程度。完全沒有性焦慮的環境下，傲嬌難以作為萌屬性而成立；而當性焦慮程度過高時，傲嬌開始變得不討喜。再考慮到性焦慮作為末日鐘，其上升趨勢是不可逆的，我們不難得出結論：傲嬌的黃金期已經過去了。

這個結論聽起來稍有點反直覺，畢竟現在幾乎每部作品裡都有傲嬌，論數量甚至論比例都比以前要多。然而現在的傲嬌，大多只留下了表面功夫，內核已經完全丟掉了。口嫌體正直可以是傲嬌，但傲嬌不只是口嫌體正直，何況現代的美少女也未免太正直了。說到底，離開反覆撥弦的作品構造，失去了隱藏好感度的能力，傲嬌已經是無源之水、無本之木，只能掙扎著從最後的人柱力大河和桐乃身上儘量再攫取一點點查克拉。傲嬌就是羅馬，羅馬曾經存在過，後來羅馬死了，大家都說自己就是羅馬，然而已經沒有真正的羅馬了。

但是好像還有辦法。隱藏好感度並不是什麼了不得的技巧，也不是

只能導向（字面意義上的）傲嬌一個出口。即便在性焦慮已經被推高的當下，隱藏好感度也未必會招致讀者反感，只有隱藏好感度與傲嬌結合才容易招來反感。對傲嬌進行分解與重組，便會引申出一系列適用於當前環境的新的萌點，這就是未知領域了，此處不作深入討論。如此想來，末日鐘也未必就是業界的末日，只是亞里亞的末日而已？

與傲嬌的情況類似，許多人物形象、故事選材、行文思路都在性焦慮的上升中出現，又在性焦慮的進一步上升中消亡。至於說她們有沒有為推高性焦慮作出貢獻，也許有，也許沒有，但這並不重要，反正總會有人去做。我毀滅了誰，誰又毀滅了我，在末日鐘的體系裡，這個問題無法回答也不需要回答，因為所有人都在毀滅所有人。作者能怎麼辦呢？上不愧於（自己的）文庫，下不愧於（自己的）讀者，也就夠了，管他身後洪水滔天。

六、毀滅中或許也有新生

在本文最後，提供一個截然相反的論證，幫助大家辯證地思考末日鐘的問題。

2011 年的 Galgame《Rewrite》的片尾曲之一〈CANOE〉，稍加過度解讀就可以引申到末日鐘上：少年們把島上全部的樹木砍光，造成大船，出海遠航。這對島上其他人乃至其他種群來說，毫無疑問就是末日了，而且一點好處都沒有。但《Rewrite》的女主篝完全不在乎「其他人」，只關心在毀掉一個家園之前，能不能攢起足夠的資源去探索下一

個家園，所以她的想法與歌詞裡的行為全然一致。這就很「末日鐘」。

歌詞

島の外には何があるのか?	島外的世界到底是什麼樣子的呢?
少年と少女たちは森の木を使って海の向こうに広がる	少年與少女們砍下森林的木材，憧憬著海的那一邊。
水平線を見渡せるほど高い櫓を建て始めた	修築足以眺望海平線的高高望台，
果てなき夢を目指し彼らはやり遂げた	以無盡夢想為目標，他們終遂所願。
ぐらつく足下 度胸は大丈夫か	腳步蹣跚顫抖，勇氣還足夠嗎？
その頂きに今立つ	如今的他們，正立於高台之頂。
あの海を遠く遠く見渡す	遠遠遙望過那片大海，
その向こうに新しい世界が見えた 幻想のように	對面是全新的世界，如同幻想中的天堂一般。
その場所にはどうすればいけるのか	為了抵達對岸那片幻想般的土地，
少年は決めた 船を造ろうと それで渡ろう	少年決定造船，決定遠航。
それにはもっとたくさんの木が必要で切り倒し続け	於是為了造船，更多的樹木不斷地被砍倒。
とうとう島の木をすべて切り株に変えてしまった	終於有一天，島上所有的樹木都變成了木樁。
でもまだ足りないものがある	但是還有缺少的東西，
風を受ける帆の柱	那是能承受狂風的桅杆。
ただひとつ残された母樹と呼ばれる命	對著島上唯一活著的，被稱呼為母樹的生命，
それにも手をかけ彼らは旅へ	他們毅然揮下了斧子，踏上旅程。
振りかえると島は何かに食い荒らされた跡のような姿で小さくなってく	轉身回望，遍體鱗傷、荒無人煙的小島漸漸從視野中淡去。
それは他でもない僕らで	一切的原因不是別人，正是我們自己，
生まれてしまった僕らで 生きていこうとする僕らで	誕生於這個小島的我們，想要繼續生存下去的我們。
この海を遠く遠く越えていけ	橫渡這片浩渺無邊的海洋，
大きな帆で風をいっぱい受け止め新世界を目指せ	巨帆抵抗著烈風，引領我們向新世界前進。
もしまた終わりが訪れたとしてもきみに届けたい	縱使終結再次降臨，我也要告訴你，
この長い長い旅のその意味を 希望を繫ぐため	告訴你這漫長旅途的真諦，便是將希望，薪火相承。

圖 14：CANOE 歌詞與中文意譯（引自萌娘百科）

進一步說，篝的主張是每個家園遲早都會被毀滅，因此絕不能抱殘守缺，必須時刻積累用於開拓的力量，至少也要積累用於跑路的力量。地球炸了又怎麼樣？還有 114514 個世界與 1919 種可能等待著人類去探索。如果你相信她，那麼保護環境便壓根就是偽命題，不必談對錯了。

同理，性焦慮的升高，殘酷地壓榨了老作品老思路的設計空間，但這未必是壞事。抱殘守缺，年年都是老一套，到底有什麼好？設計空間這種玩意，不去壓榨的話根本想像不到有多大。我小時候就聽人說石油只夠用二十年，到現在還是只夠用二十年，再過二十年怕還是只夠用二

十年。該吃吃該喝喝，馬照跑舞照跳，誰也別妄自尊大，二次元真不是一兩個人一兩部作品能毀滅的，也不是許多人許多作品就能毀滅的。性焦慮拉滿如何，美少女只會倒貼又如何。只要大家有對「萌」的追求，二次元就不會亡。末日鐘可能是任何一個人的末日，但不可能是二次元的末日，辦法總比困難多。

當然，這也就意味著二次元是一定會變的。如果你主張「沒有 XXX 的二次元就不是我想要的二次元」，那自然另當別論了。至於毀滅後的新生可能是什麼，等到這一輩作者與讀者再老個七八歲以後，我們應該會看到一些不一樣的答卷，然而屆時也會有新一輩想要女朋友卻又沒什麼辦法的少年入宅，所以我們也總會有一批批按照舊法打造的新老婆，在分眾市場上讓大家安心信賴、三月一換。

又或者，你真正想要的，是讓你心目中的老婆成為一統二次元、重訂天地法則的霸權——這在現實中是不太可能了，但你也可以寫小說的。不是嗎？

附錄：輕小說分期舉隅

作品名	作者	年份	推定分類
《灼眼的夏娜》	高橋彌七郎	02-12	正法
《涼宮春日》系列	谷川流	03-11	正法
《Gosick》	櫻庭一樹	03-13	正法
《乃木坂春香的秘密》	五十嵐雄策	04-12	像法

《魔法禁書目錄》	鎌池和馬	04-	正法
《管家後宮學園》	上月司	06-12	像法
《文學少女》	野村美月	06-11	正法
《龍與虎》	竹宮悠悠子	06-09	像法
《狼與香辛料》	支倉凍砂	06-11	像法
《物語》系列	西尾維新	06-	像法
《我的妹妹哪有這麼可愛》	伏見司	08-13	像法
《惡魔高校 DxD》	石踏一榮	08-	末法
《碧陽學園學生會議事錄》	葵關南	08-12	像法
《弒神者 Champion》	丈月城	08-16	末法
《刀劍神域》	川原礫	09-	像法
《我的朋友很少》	平坂讀	09-15	像法
《蘿球社》	蒼山探	09-15	末法
《Bad 事件簿》	綾里惠史	10-13	正法
《我的青春戀愛物語果然有問題》	渡航	11-19	像法
《約會大作戰》	橘公司	11-	末法
《落第騎士英雄譚》	海空陸	13-	像法
《線上遊戲的老婆不可能是女生》	聽貓芝居	13-	末法
《為美好的世界獻上祝福》	曉夏目	13-	末法
《龍王的工作》	白鳥士郎	15-	末法

不只是套皮：「東方泡泡龍」的示範意義[1]

胡又天

圖 1：《東方 Spell Bubble》廣告宣傳圖

摘要：作為一款「泡泡龍」三消＋節奏遊戲＋《東方 Project》的小品，《東方 Spell Bubble》巧妙結合了不同類型的玩法與同人金曲，使沉浸感倍增，兼具了休閒性與競技性；從 IP 運營和同人創作的角度來看，其不甚費力便能活用既有資源的縫合手藝，也值得我們借鑑。

[1] 本文於 2020 年 2 月 28 日首發於觸樂網：http://www.chuapp.com/article/287043.html。原版是面向一般遊戲玩家與創作者而寫，本版再多面向圈內同好補充一些想法。

情懷的集合

圖 2：「守護邊界之手」，幻想鄉的開創者，能穿梭各種世界的八雲紫，在官作和各種衍生作中都承載著裝神秘、說怪話然後就把活兒給你整了的使命，本作中的表現則是立繪特別細緻。

2 月 6 日，我從「東方同人遊戲鑒賞組」朋友的動態看到有一款「東方泡泡龍」登陸 Switch 了：《東方 Spell Bubble》，玩法是泡泡消除對戰加節奏遊戲，製作者正是《泡泡龍》系列的本家 TAITO，角色立繪、配音都拿出了商業作品應有的專業陣容，音樂也收錄了十多年來許多日本著名同人社團的名曲。

想到《東方》的原作者 ZUN 以前也在 TAITO 工作過，這款《東方 Spell Bubble》的面世，或許也有著一些「校友會」的懷舊意味。

是的，情懷總是能加分。《泡泡龍》首作《Bubble Bobble》是個113 關的平台動作遊戲，出品於 1986 年；1994 年，TAITO 又推出「從炮台發射泡泡」的三消玩法的《Puzzle Bobble》，也就是本作的起源。在那之後，也有很多公司都山寨過《泡泡龍》，兩種玩法都有人做，現在還可以找到不少，不少人的童年回憶裡也有這些「山寨泡泡龍」的份，有些是學校電腦教室有裝，有些是因為附贈在各種「合集」裡面。在受限環境裡的少數娛樂，會讓人特別重視，如果是和同學們一起玩就更珍貴了。只要這記憶是快樂的，是官方原作還是山寨品並不重要。

圖 3：2019 年底，TAITO 也在 Switch 上推出了可 4 人同玩的新作《泡泡龍 4 伙伴》（Bubble Bobble 4 Friends），內附 1986 年的初代作。（截圖自巴哈姆特《電玩瘋》節目）

圖 4：1995 年的《Puzzle Bobble 2》截圖

但從開發商的角度來看，手握 IP 的官方，當然還是有著重大優勢的：一是可以堂堂正正地推出各種續作、重製版和聯動企畫，二是玩家們多少還是有一點「正統」的觀念，只要你做得不太差（好比某大作的重製版），很多人都願意為情懷再掏一次錢——或者第一次掏給他們。這不，我就來了。所以雖然它賣 5800 日圓，比之前的《噗呦噗呦俄羅斯方塊》（魔法氣泡 X 俄羅斯方塊）還貴一些，我也買了。久違的泡泡龍，還加了《東方》，那還猶豫什麼呢？就當成給自己一個生日禮物吧。

下載完畢，玩了一會，我驚訝了：它居然真的不錯。

機制的縫合

我原本以為這種休閒遊戲再怎樣也不會有太大變化了，頂多就是像《俄羅斯方塊 99》加個「吃雞」玩法，或者 PS4 上的《Tetris Effect》[2]那樣在聲光效果與挑戰設計上多下功夫，讓玩家更有沉浸感。沒想到，這款《東方 Spell Bubble》還是給了我不小的意外之喜。

光靠文字敘述，不太容易讓大家理解本作的玩法，所以建議搭配影片觀看：「月刊《ZUNTATA NIGHT》2 月號——東方 Spell Bubble 特集」[3]前半段是本作的專題，而「天子 VS 八雲紫激戰對決」[4]則是本作監製菊地真由和工程師米陀大気的示範對戰。

基本規則跟大多數對戰型方塊／三消遊戲一樣：兩邊比誰消得多又快，你消得多了，系統就會給對手打上透明的干擾泡泡（日文：邪魔玉），干擾泡泡沾到玩家射出的泡泡會變成同色，然後可以消除。泡泡除了每幾回合自動從上方刷新，也可以由玩家自主手動按 X 鍵召喚一列新的泡泡，這就帶來了保守或是大膽的戰術選項。接下來，是比較不一樣的地方：

一方的泡泡堆過紅線時，並不會馬上判負，而是會先把分數算給對手，然後己方進入「反擊」階段，這個階段裡系統會給你一個很好消的

---

[2] 它出來的時候我在觸樂網上班
[3] https://www.bilibili.com/video/av86132877
[4] https://www.bilibili.com/video/av85148717

版面，並且不受對手的符卡（特技）影響。如此，你可以相對容易地給對方施加一波壓力，然後系統再給你一個新的版面，繼續戰下去。

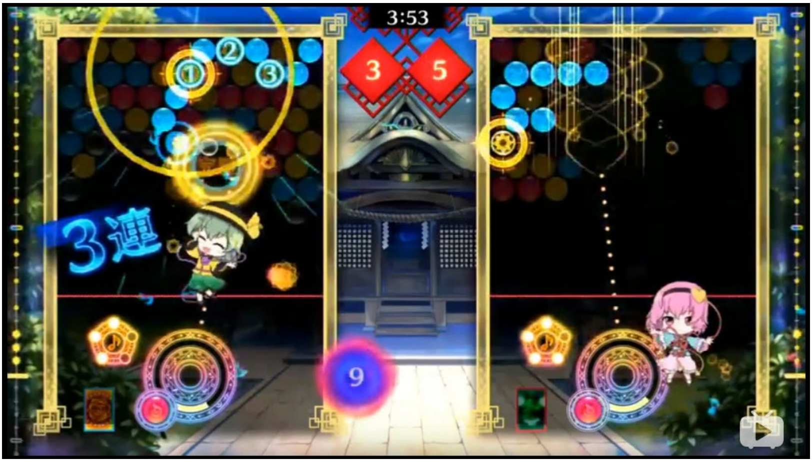


圖 5：「3 連」就表示玩家須連打 3 拍。遊戲裡我最多打到 9 連。

與「反擊」相對的是「覺醒」階段：玩家每次消除都能蓄積集氣槽（砲台旁邊的圓圈），滿了以後，也自動給你一個很好消的版面，讓你能給對手更多壓力，或是喘一口氣——很可能你方才已經快要爆了，這時若剛好覺醒，就能享受到一股千鈞一髮的快感，好整以暇地清掉，系統再給你刷新版面繼續戰。如果兩邊都打得很好，這種你來我往的情況就會在短短一局中多次出現。

而與這套系統相配的，本遊戲最巧妙的設計，就是它把節奏遊戲整合進來的方式了：

圖 6：左邊的 1P 進入反擊階段，期間集氣槽會流失。本作一般只用三色泡泡，方便玩家大片消除，而部份角色特技可以讓對手版面多出第四、第五色的泡泡，增加難題。

一次消除 5 個以上的時候，泡泡並不會像消除 3 個、4 個那樣瞬消，而是會逐一消除，並讓你進入「拍擊」模式，指示你按 A 鍵跟著音樂打拍子（畫面兩側的點、線就是表示鼓點的譜面），準確度關係到得分。

這樣一來，就算你是頂尖高手，泡泡消除時你也要等，不能跳過，而這等待時間，遊戲就讓你把注意力轉移到音樂上去打拍子，你計算角度、布局的腦筋於是可以休息一下，但處理音樂的腦筋卻要激活起來，這便能讓你不同部份的感官輪番亢奮，「心流」也能從開局便進入一種張弛有度的高能狀態。對反應力稍遜的人來說，這也讓你不至全程手忙腳亂，就算打不過高手，也可以按自己的節奏來享受比賽。

更重要的是，這套設計，真正讓音樂成為了遊戲的一部份，而不再只是可有可無的背景。一局遊戲的時間，就是一首歌的長度，3 到 5 分鐘不等；故事模式下，音樂就是對手的著名同人曲，對這些角色和音樂有愛的人，玩起來就會特別帶感；自由對戰模式下，玩家也會在選曲畫面看到音樂遊戲常見的難度選項——泡泡發射和消除的速度，取決於樂曲的快慢，再加上譜面的複雜度，就劃出了一星到十星共 10 檔難度。速度設計是每一款方塊對戰遊戲都不缺的，但這裡和音樂統合起來，一下就變得特別有意思。

圖 7：曲子也有 3 檔難度可調，音樂不會變化，就是譜面不同。

將音樂作為戰局的一部份，並非本作首創；《東方》同人遊戲裡，2011 年的 3D 空中格鬥遊戲《東方 Sky Arena 幻想鄉空戰姬》也做了一個隨音樂而變化的「心情系統」，大抵是在歌曲高潮時出招會更得力，而它的配樂也是集合了當年許多同音社團的作品。可惜的是，「3D 空

中格鬥」這個類型本身難於上手，而它也沒有做得很好玩，我玩了一兩天，實在打不動就放棄了，只記得出招時根本無暇顧及這個心情系統，威力大小都只能隨它便，然而必須肯定這是一個不錯的創意。如今在節奏遊戲上擁有豐富經驗的 TAITO 出手，或許也吸收了它還有《節奏地牢》之類作品的經驗，總算將這個創意用到了恰好之處。

圖 8：《幻想鄉空戰姬》，畫面正上方的紅黃藍線，就是背景音樂的進度條，依音樂的起伏分作 Normal, Low, High, Climax 四級。

圖 9：知乎網友 Rincewind 指出，TAITO 在 2008 年推出的射擊遊戲鼻祖《太空侵略者》30 周年版紀念作《Space Invaders Extreme》就有很明顯的節奏要素。我考察了一下，該作確實是有意識地用音樂來誘導玩家按節奏來射擊，於是將「自機火力不足」（一般情況下一次只能打一發，子彈擊中或消失前不能再擊發）這項經典 STG 中最讓人爽不起來的地方，在音樂節奏的加持之下，轉化成了一種有趣的考驗。謹此致謝。

錦上添花的是角色和符卡系統。之前《噗呦噗呦俄羅斯方塊》也設計了一批原創角色和劇情模式，但做得實在是很平庸，角色也沒有特技，對戰時選誰都一樣，想找個外形和配音比較欠揍的都沒有。而這裡，得力於《東方》豐富的角色庫，以及三消玩法所容許的變化，製作組大概也沒有多麼費力，便給每個角色安排了符合人設的特技，分為被動的「能力」和主動施放的「符卡」。

圖 10：《東方 Spell Bubble》目前有 20 名角色可選。如果它出 PC 版，如果它讓玩家自製 MOD，我保證大家很快就會把全系列所有角色都做出來。不過，每個角色除了有立繪和 Q 版形象，不同組合在對戰的時候，配音台詞也有變化，算起來工作量不小，也該說是做得很用心的。

「能力」是隨機在版面上刷出特殊泡泡或作出變化，例如冰精琪露諾會在對方版面上刷冰凍泡泡，如果對手砸中了，周圍 3 格所有泡泡都將凍結無法消除，直到 3 回合（該玩家再射 3 顆）後才解凍。碰到這一類有干擾效果的特殊泡泡，就要小心避開，並設法消掉它頂上的泡泡，使之落空。相對的，也有各種自助系的能力與特殊泡泡。

「符卡」同樣分為自助（藍框）和干擾（紅框）兩大類，各有不同效果和 50 到 100 秒不等的冷卻時間。冷卻時間從開局起算，也就是說，至少要到第 50 秒才可能出大招，實戰中每人每局大概只能放個 2

到 3 次，且干擾系的符卡不能在對手處於拍擊、反擊、覺醒階段時施放，自助系除了救急之外，也要計算局勢變化才能得到最大效益，這便給高端玩家帶來了競技深度。

最後要說的是劇情模式。這一類遊戲的劇情模式通常也沒有什麼好說的，就是找個理由讓你操縱主角，把每個傢伙都戰過一遍，由易至難打過一輪，讓你會玩了，它的使命也就完成了。本作也不例外，就是幻想鄉突然開始流行「靈力驅動」的對戰遊戲機，玩的就是這個，於是閒著也是閒著的少女們就開始到處串門子、辦比賽。這套路配上商業遊戲應有的精緻立繪和專業配音，也就足夠賞心悅目，算是很有誠意了。本作的劇情長度，也算剛好：第一輪靈夢篇 19 關（不計教學關），第二輪魔理沙篇 19 關，沒拖太長。難度上，樂曲速度、譜面難度、AI 強度逐漸遞增，第一輪靈夢篇，我玩到後幾關或許要重打一兩次才過；第二輪魔理沙篇默認屬於挑戰，難度大增，我連第一關都過不去，所幸 AI 強度還可以調整到「溫柔一點」，於是我多奮戰幾回後也打通關了。

之後玩自由對戰，AI 強度分容易、普通、困難、瘋狂四級，我打普通級九星以下的曲子差不多可以穩贏，困難級五星以上比較吃力，瘋狂級一星曲都打不過，這樣的難度設置應該也算合理。這類遊戲比起《俄羅斯方塊》來還更需要一點注意力，因為我們的手在移動砲台角度時很難一直保持穩定，雖然遊戲給你輔助線了（以前的《泡泡龍》高難度時就不給輔助線），瞄準起來還是沒法時時保持明快，然後猶豫和失誤一多，對面泡泡堆過來就失分了。但在壓力之下，作出極限反應，及時解除危機，或者剛好覺醒之時，相應的快感也就很是酣暢淋漓。如果能和活潑、話多的朋友一起打雙人對戰，應該會有更多樂趣吧。

總而言之，這是一款在核心玩法上縫合得相當精巧的小品遊戲，製作組不僅有站在許多前人的肩膀上，也展現了自己對遊戲設計的細膩理解，值得我們玩賞、觀摩。

資源的整合

圖 10：每次對戰可得「古錢」若干，用以解鎖符卡和樂曲。

遊玩過程中，特別令我感慨的，是它在各項製作，特別是音樂上，並沒有耗費很多精力，只依託現成的生態，中規中矩地做，而在核心玩法上展現了一些細膩的「微創新」功夫，便成就了（至少對《東方》同好來說）相當良好的遊戲體驗。

本作收錄曲目約 42 首[5]，除了 TAITO 音樂部門 Zuntata（只是名字跟 ZUN 恰好用到同樣字母，跟 ZUN 沒有直接關係，雖然 ZUN 表示過很喜歡他們）操刀的一兩首新曲，都是來自各個社團的舊作（可能也有新的，但我大部份都已聽過，或能查到首發日期）。你會想說它這樣有點缺乏誠意嗎？但也許相對多數玩家愛聽的就是這些熟悉的曲子，那製作組自然也樂得方便又穩妥地做一個高人氣名曲的「精選輯」就好，掏掏授權金，各社團也不用再多費事，只須隨手宣傳一下，就可以讓各自的成員與愛好者過來一起關注一波，這便又是一場宴會。

如何評價本作的選曲，卻也不是重點，畢竟誰都可以抱怨「我喜歡的沒收進來」。重點應該是：它開發出了一個比單純的節奏遊戲更帶感的、能加倍激活這些同人音樂的玩法。而《東方 Project》的音樂，又在先天上便是最適合這等挪用的。

音樂遊戲很多，優秀的遊戲音樂也很多，但像《東方》神主 ZUN 那樣自己包辦一切，使音樂和關卡、角色、劇情等各方面能達到渾然一體，又體現了鮮明的個人風格的，算來似乎也就只有《傳說之下》(Undertale, 2015)。而《東方》授權同人社團改編其音樂並允許營利的模式，又使它在保有「一致性」，即主旋律的辨識度的同時，又能發展出相當的多樣性，即各種風格的改編曲。這裡我可以把「萬變不離其宗」倒過來講，說它是「不離其宗，而能百變」。

---

[5] 補充：3 月更新了 1.02 版，又加入了幾首新曲與單人「挑戰模式」，就是從易到難的 20 關，敵我角色和符卡固定。我的極限大約是第 17 關。6 月 24 日會再推出 DLC 追加 6 曲。

我這幾年也和朋友們合作了幾首中文《東方》同人歌曲，我就忍不住想像著，如果換上我們的歌，打起來會有什麼感覺[6]；我們又可以如何調整編曲，讓它更配這款遊戲。如果讓我給本作的製作組提建議，我也會建議他們後續在更新和製作多語言版本的時候，也多簽一些各個國家地區、各種語言的《東方》同人歌曲，把宴席鋪更大一點，在各國同音社團中營造一種「我也可能有份」的氣氛，本作和後續企畫的運營就更有搞頭了。當然，我會這樣講，是因為我就想跟朋友參一腳；又當然人家應該自有考量，就算聽你的也不見得收你的，那麼——如果我們自己另外做個遊戲呢？或者學習、吸收本作融合音樂與玩法的巧思，用到其他的合作企畫呢？

再從創作者和社團經營者的角度來看，做同人的一大障礙，是你年紀大了以後，物質需求增加，而同人市場如果不能給你足夠的收益，在「文化資本」的積累上又不如原創來得光榮，那便只有停止活動才是理智的選擇。怎麼辦呢？一個辦法就是設法多創造一些活動舞台和收益空間，本作無疑就是一個很好的範例。

知情同好指出，日本的《東方》同人社團，由於發展較早，現在有不少是 30-50 歲的中年人，讓他們持續做下來的，除了興趣以外，就是專業化的運營。ZUN 本人也是 40 出頭有家小的人了，近年他修改二次同人創作規約，開始授權同人遊戲登陸 Playism、Steam 及 Switch 等平台，也授權企業開發手遊《東方大砲彈》《東方 LostWord》，又讓老東家 TAITO 做了這款《東方 Spell Bubble》，這些舉措，除了考量《東方》

---

[6] 我想要打〈春光獻祖國〉！

IP 本身的發展以外，應該也有一些照顧老朋友的意思在內。而只要這些合作企畫能持續開展，老社團就能有個「我可以體面地繼續玩下去，不只是小打小鬧」的信心，新社團也能看到一個上升通道。

如此這般的生態構建，對我們國內那麼多想在「IP 運營」上有所作為的大廠小廠，是不是有什麼值得參考的地方呢？

——首發在觸樂的原文到此為止。下面再與圈內同好補充一些：

隨著 ZUN 入駐 B 站並發表中文版的〈東方 Project 使用規定〉，可以說我們中文地區《東方》同人「正規化」的門打開了，接下來就是大家各憑本事、各顯神通的時候。

除了純憑興趣的創作以外，如我這樣有點年紀、需要收入的人，也就可以更認真地把這當成一部份的事業來做；我們的作品，也可以更加便利且正當地傳播到世界各地的同好與遊戲玩家面前。

這就意味著，我們各社團有更多的誘因，來彼此分工合作，多搞一些大項目了。

所以，有人要找我寫歌詞嗎？畫畫也可以。

第二屆「東方九聲壇」得獎作品

第二屆「東方九聲壇」填詞比賽於 4 月閉幕，本屆賽事共收到指定組 5 篇，自選組 11 篇投稿。得獎名單如下：

・指定組 優勝：

從缺

入圍：

《山》 作者：Seijarc

《Casket of Tears》 作者：y

・自由組 優勝：

《三途川上》 作者：Sagume

入圍：

《東方夜循夢～Dreams of Reciprocal Pursuit》 作者：殘實

《暗夜薔薇》 作者：銀色風鈴

《Snowdream ~ 磨りガラス》 作者：風馬嵐竹

《我的絕對零度》 作者：六道

以下刊出優勝作品及評審意見。

	山
	詞：Sejiarc
	曲：Tonishkov[1]
	原曲：ZUN〈Fall of Fall ～ 秋意漸濃之瀑〉
A1	暮昏映湖面　鳥兒過溪澗
	雨打落霞　風起稻田　我的秋天
	家園和墓園　戰場或墳場
	喜怒哀樂　故鄉
B1	神明在山頂上歌唱
	神明在山麓處起舞
	瀑布賦予了我出生
	我將要還它以死亡
A2	我的身軀曾　紮根於泥土
	隨雨而起　隨遇而落　我的一切
	「生來擁有愛　也擁有痛苦[2]」
	生老病死　瀑布
B2	生命在山頂上歌唱

1 完整編曲參見：https://www.bilibili.com/audio/au1250746

2 原注：引自荷爾德林(Johann Christian Friedrich Hölderlin, 1770-1843)〈故鄉吟〉。

生命在山麓處起舞

群山凝視了我生長

我將要還它以死亡

・作者附錄

想著《我的祖國》那種感覺寫的。內容裡虛構了一種各大勢力紛爭下的妖怪之山的妖怪住民們，其或許會有的鄉情。

・評審意見

周笠楓：

這首詞的副歌部分是整個比賽所有投稿裡唯一讓我眼前一亮的文字，但其餘部份的不足也很明顯。主歌部分顯得單薄，七零八落的，上下文銜接並不順暢；另外，詞曲相性也並不很好。這可能都是因為受限在指定組這一首改編曲的框架中。

我的建議是，改用〈妖怪之山〉這種風格的原曲，擴充歌詞，改投自由組，則定可技壓群芳。編曲的話……去聽聽北歐民謠金屬吧？

Solanil：

能明顯感受到書卷氣和詩性的作品。最後句「我將要還它以死亡」是很棒的一筆：原住民通過預先獻上終將到來的死亡，表達出對山土的敬畏；死亡的恐懼被巧妙消解，化成了崇高和安定感。這種處理和日本

原生文化中，泛神論的認識非常契合，用在山之住民身上正合適。

這篇作品我很感興趣，但也因此想展開說說一些能改進的地方。

閱讀的時候，能明顯看到副歌前「故鄉」和「瀑布」兩個意象游離於外，使得整體文本斷裂開來。引自荷爾德林的詩句前後，也出現了這樣的斷裂。

我並不贊同歌詞需要通篇通順的看法。但每一個斷裂都應當是有意義的：或者重整節奏，或者產生力量。而本作中的一些用法，只會使部分文本顯得孤立。節制地使用技巧會使它更有力。

我猜測（也許並不準確），作者翻譯作品讀得比較多。詩歌這塊，可以多讀一些原文，能體會到更好的整體感和連結處理。譯文往往會顯出更強的斷裂感，但這往往出於語言所限，而不是原來的創作意圖。

在詞曲搭配方面，有個對歌詞而言更重要的問題：這段文本的風格和音樂材料並不符合，厚重程度有明顯的不同。如果要完成這首歌曲，旋律可以保留；但需要重新編曲。這個缺點導致無法給出更高的評分。

張吉訶德：

雖然編曲風格是 R&B（節奏藍調），作者填詞時參照了〈我的祖國〉，但我看到本作時腦子裡聯想到的竟然是民謠版的〈草原啊草原〉，借景抒情，歌唱生死於斯的家鄉，命運在歲月與戰鬥裡飄流，悠揚裡帶著一點蒼涼。

我認為作者塑造的肅穆神聖的整體氛圍是成功的，兩段副歌的「神明」「生命」互相照應，也似有意為之。但是兩段都有一個問題，即開頭與高潮都是比較連續的句段，但進入高潮前的過渡部分卻有些像是蒙太奇的拼貼，顯得沒有那麼流暢。

比起 R&B 的曲風，我想聽聽看這一首改編成弦樂合唱會是什麼效果呢？

胡逆天：

此曲填詞第一難處在 A 段忽快忽慢的節奏，如果沒有找到剛好適合的文句和語氣，唱起來就會很牽強，例如本作在「我的秋天」這邊，氣就不順，再接後句也顯倉促；相對的，A2 段「我的一切」就好一些，雖然接後句還是有些倉促。這是為什麼呢？除了聲調上「一切」比「秋天」搭，在聲情上，曲子到這個樂句是下行的、收束的，而「秋天」的意象比較開闊，這就造成了聲情與文意的不合；「我的一切」可以讓人想到是內斂、內省，聲情與文意合，感覺就好一些。

「我將要還它以死亡」非常惹眼，然而我們寫作的時候應該考慮到，「死亡」是很重的詞，有些人對此是有忌諱的，聽了會不舒服，尤其這裡還不是比喻、不是誇飾，而是不加淡化的直說。直說有直說的力量，但它未必能讓人歡喜、敬佩，或感覺到主題有所昇華；生死之間的各種意趣，也很容易就被太過濃墨重彩的這個詞蓋掉。總評是本作有抓到一點感覺，但在各方面都還與圓熟完滿有不少距離。

Casket of Tears

詞：y

曲：Tonishkov

原曲：ZUN〈Fall of Fall ～ 秋意漸濃之瀑〉

A1

它如此甜美　你編織的夢

叩動心弦　沉溺其間

以為可以做　你懷中 guitar

挑撥揉撚　歌唱

B1

曾說要分享你的夢

才發覺　這場白日夢

註定狼狽結束的噩夢

怪自己看不懂霧朦朧

A2

如果你曾經　袒露過真心

哪怕分開　告別以外　能珍惜欣賞

何時你口中　道出過真相

連這首歌　都是說謊

B2

你可以去舞刀弄槍

卻沒坦白的膽量

假裝正直真摯的形象

我的眼都不敢來打量

C	但　我　拒絕　承擔你做錯　的後果 一個個的謊言 一滴滴淚 讓我更堅強 讓我更堅強

周笠楓：

試唱和指定曲【尤其指定編曲】的相性是幾個作品裡最好的——雖然唱功不算紮實，但我們不以試唱的品質加減分。因此「韻律暢順」一項給分相當高。

歌詞的話，普通苦情歌，無功無過。我還蠻喜歡「分享夢」的愛情觀的，可惜「舞刀弄槍」意味不明，結合上下文大概能懂——請不要在語文功底不夠的時候強行學陳粒。

另外，給大家大多數的建議都是，你們本可以不要硬往《東方》的劇情湊的。這首就做得很好，完全撇開了為靠而靠的生搬硬套。要往《東方》靠就濃度高一點，低濃度的還不如沒有。

張吉訶德：

本作人聲小樣十分驚豔，初聽時我腦海裡竟然真的是坐在火爐旁邊一邊彈吉他一邊低吟淺唱的畫面，在整體氛圍上可說是最有 R&B 味道的。

歌詞的前半部分把迷濛夢幻的氛圍塑造的淋漓盡致，第二行「嗯」的留白也不同于其他選手的處理方式，在指定組的作品中獨具韻味。作者在「起承」兩部分的情感渲染細膩而有感染力，但是在後面「轉合」的部分似乎稍顯平淡。

Solanil：

也許是投入自身心情的關係，本作表現出了不錯的細處洞察，尤其 2B 段「你可以去舞刀弄槍／卻沒坦白的膽量／假裝正直真摯的形象／我的眼都不敢來打量」刻劃很到位（雖然「正直真摯」兩個詞的重疊味道不好）。

主要問題如作者所說，「和曲子有點不搭」。音樂材料本身即使包含悲傷，味道也是很淡的。而文本在這個方向上走得有點遠了，曲子其他的特質卻沒能體現出來。

胡逆天：

在五首參賽的填詞裡，這首的文字最能切合編曲迷離的感覺，架構也相對簡潔明瞭，寫成一首怨與悔的情歌，將曲子的慵懶注入了深一層的張力。以「能唱」的基本要求來說，這首的違和處是最少的。

欠通之處還有「哪怕分開 告別以外 能珍惜欣賞」；「正直真摯」諧音重複也有礙理解。大體上，開頭 A1 描寫沉溺幻想的情狀相當漂亮，B1 接著寫幻滅也不錯，但再下來 A2, B2 段，就花了較多精力在怨嗟、諷刺對方上面，到末段才拉回來要自己堅強，這樣一番起承轉合雖

也是順理成章，但整體立意上，它就顯得過度偏重「譴責」，而少了自省與紓解，這便使之成了一首唱起來、聽起來都很難令人愉快的歌，因而不適用於演出。

如果願意解開心結，將格局拉大，把譴責的部份改為剖析雙方的關係、彼此的情感是從什麼地方開始出錯的，或改用超然一點的視角來觀照這一類的事情，從而引出一些能讓自己得到成長的領悟，本作就有望躍登優秀之列。

	三途川上
	詞：Sagume
	曲：Karei & ooo〈孟婆湯〉[3]
	原曲：ボールのある日常
A1	天　灰暗色　花瓣飛散夜冷清
	夢　是一片靜寂　遺下失落孤星
A2	風　淒慘戚　緣分散聚哪堪無情
	夢　是一剎淚滴　笑裏哭裏已失去那保證[4]
B1	彼岸未花開　幻想往昔已不再
	迷途童話[5]裏　共你找悲哀

---

[3] 收錄於 Crest 社團 2017 年 5 月專輯《Dual CirculationⅢ 如夢似幻》，此曲原是一首國語歌，由杰亞作詞。

[4] 原作「笑裏哭裏已失去那見證」，現改為「保證」在聲調與意思上更契合。

[5] 原注：因為妹紅在迷途竹林裏活動，但因「竹林」在粵語中的調值（zug55

B2	永夜月中天[6]　無奈此刻被掩蓋
	往日回憶　交予這份愛
C1	夢裏有她已不錯　從未去想因果
	憶那天我在歸橋[7]　共你[8]相走過
	當你失落　仍將溫暖摸索
	我算清心裏無限愛意　與你相拍和
C2	花開一朵　前緣分要飄落
	當某天假使相見如旁人[9]走過
	當你失落　仍將往事摸索
	憑著愛將你手牽　我與你再開始過
	(重複 A2-B1-B2-C1-C2)
A3	回憶花開　花散也是眷戀
	兜兜轉轉　失去我未看穿
D1	蘇生的那天　無何有之地相見

lam11）和原曲該處的音節相差很遠，所以就只拿了「迷途竹林」的「迷途」。

6 原注：直接取自「東方永夜抄」。「永夜」是定中結構的定語，「月」是中心語；「中天」是天文學術語，指天體最接近天頂的時刻，所以這句話的意思是：永夜中的月亮已經掛在天頂。慧音老師和月亮的聯繫很緊密，但是月亮被掩蓋了，也算是對老師已經去了三途川的一個小小的暗示吧。

7 原注：直接取自老師的符卡【一條歸橋】。我直接把「歸橋」當成一個方位名詞用了，應該不會違和吧，就把「歸」當做橋的名字吧。

8 原注：「共你」粵語中有「和你」的意思，國語中比較少見。

9 原注：在粵語白話中還有「路人」一層意思。

	與你歷史可否再出現
C1’	夢裏有她已不錯　從未去想因果
	憶那天我在歸橋　共你相走過
	當你失落　仍將溫暖摸索
	我算清心裏無限愛意　與你相拍和
C3	花開一朵　前緣分已飄落
	當某天假使相見又如路人步過[10]
	當你失落　仍將往事摸索
	憑著愛將你手牽　我與你再開始過

張吉訶德：

此次賽事中各方面都令人眼前一亮的驚豔之作。各方面完成度非常高。單看文本像極了記憶中的粵語情歌。無論是對粵語韻律的駕馭、意象情景的銜接、還是情感與曲調的配合，我都願意用「順暢」一詞形容這篇作品。令我印象最深的幾處妙筆多集中在第一段情景架構處，構建出了一個只屬於竹林組的故事舞台，但之後兩段處理得較為模糊，沒有在專屬於兩人的故事與羈絆上多作展開，可以說是個小小的遺憾。

非常期待作者之後的創作，我非常希望看到中文《東方》同人有更

[10] 步過：粵語中有「走過」的意思，國語中同樣比較少見。

多這樣有特點的作品。

Solanil:

很顯眼的良作。從聲調韻律的把握，到不同段落間的 nuance，各個細節都看出作者的用心。有兩處意象與情感相融的句子，非常精彩：「夢　是一刹淚滴」和「花開一朵　前緣分正飄落」。

周笠楓：

有點驚豔，雖然不懂粵語也不聽粵語歌，但是從作詞風格到試唱，確實很有粵語情歌的風味。因此韻律暢順給了盡可能高的分數。

胡逆天：

本屆唯一非普通話的填詞，而且是聲調上最難填詞的粵語，但作者做到了，我基本沒有聽出什麼錯誤，而且居然沒有多少為聲調、押韻而拗折文意的地方，職業詞人也不見得能做到這點，非常了不起。

此曲取慧音和妹紅的羈絆為題，填出了一首風格相當純正的港式流行情歌。比較能夠挑剔的地方有二：

一是「愛」字用得多了一點，而且都是套用尋常的男女愛情模板，顯得黏膩了。我們應該都知道 CP 的羈絆並不限於愛情，尤其慧音、妹紅這種並非凡人的存在，她們的關係應該比愛情更廣。或者說，所謂

CP，應該是「各種能被誤解為愛情的關係」，也可以包括真愛，但就不要只是愛情，否則就窄了。

二是在首段的風景鋪墊之後，二三段直接就是詠嘆，然而歌曲主體的「我」和「你」形象都還很模糊，事跡也不明確，即便是熟悉慧音、妹紅的同好聽了，大概也抓不準這首歌設定的背景故事是什麼。再來，第三段「**夢裏有她已不錯**」的「她」又是誰？會是別人嗎？這種可能讓人分心費解的詞應該避用，除非是故意要這麼寫。

此外尚有的沙石（粵語詞壇對瑕疵、修辭錯誤的叫法）：「**緣分散聚哪堪無情**」，如果我沒記錯，「哪堪」無論在哪裡都是「怎奈」的意思，這裡這樣接並不通順，除非理解為「哪堪緣份散聚（恁地）無情」的倒裝——經與作者確認，這裡確實是倒裝，那麼如果有人覺得太費解的話，就表示它沒有做到很自然。「**前緣分已飄落**」是為了湊字而把「前緣」寫成「前緣分」這樣一個生澀拗口的寫法，經確認，作者也是這個意思；但我知道「分」字在文言裡還有「料想」的用法，如果是用這個意思，本句就不算拗，而且不會像「前緣已飄落」那麼確定、絕望，但一般讀者還是比較容易被「緣分」這個常用詞吸過去，很難去考慮其他讀法。或問：直接寫「前緣料已飄落」豈不更簡明。答：唱出來會拗口，緣(jyun21)，料(liu35)之間的轉唱沒那麼順。

除了這兩個問題，本作在各方面完成度都很高，本屆自由組第一可無懸念。

	東方夜循夢～Dreams of Reciprocal Pursuit
	作詞、編曲:殘實
	原曲：〈眾神眷戀的幻想鄉〉、〈千年幻想鄉〉
神	聽　那不知名　的聲音
戀	徘徊在　我的耳畔
B	響徹靈魂深處每一寸土地
	漫天墜落的絢爛光點
	鏡中映出的斑斕世界
	她的笑顏在眼前浮現
	幻夢滿載了復甦的回憶激激
千	紅樓墨櫻永夜的竹林（紅魔鄉、妖妖夢、永夜抄）
幻	花盛開的古塚　在萃集的夢境（花映塚、萃夢想）
C	黃昏秋意飄蕩在天際（風神錄）
	有多少生靈潛伏在地底（地靈殿）
	星空神靈輝光的緣起（星蓮船、神靈廟、輝針城）
	緋色雲海之中　心憑依的深秘（緋想天、非想天則、心綺樓、憑依華、深秘錄）
	月兔著陸的不可思議（紺珠傳）
	誰驚醒　　藏匿四季（天空璋）
	【「這些記憶到底是從何而來？」】
	【「我‧‧‧想弄清楚這一切」】
	【總是在睡夢時分出現的光景】
	【總是讓人熟悉的想要哭泣】

【漫天絢爛的光點飄落】

【那便是被稱為幻想的東西嗎？】

【可現實卻總是冰冷的讓人窒息】

【她咬著牙逐漸變得沉默】

【「那紅白的標誌，你是 Hakurei 嗎？」】

【身後的紫色身影喚出了她的名字】

【少女轉過身去——「你是？…」】

【時間回溯，那是另一位少女的故事——】

神戀B

月　又一次籠罩　在蒼夜

而我卻　倚靠窗沿

望不見星茫後若陌的許些

究竟遺失了多少回憶

眼淚哽咽在胸口窒息

幻想在腦海遊弋

追【循】夢境於碧落留下的軌跡

千幻C

走遍蓮野尋古老冥界(蓮台野夜行)

夢違現實與幻覺的無邪祭典(夢違科學世紀)

空海列車將月球連接(卯酉東海道)(太空魔術)

哀泣的未名花隨風凋謝(未知之花 魁知之旅)

劃開星海的宇船漸遠(鳥船遺跡)

將太古大地的沉眠之物窺現(伊奘諾物質)

貪圖神秘的人心之險(燕石博物志)
酒場中　私語竊竊(舊約酒場)

【吶，蓮子。你究竟在哪裡？】
【少女曾如此絕望，直至眼前出現了】
【那道不可能會出現的紅白身影】
【於是，她抓住了最後的一絲希望】

【「我的名字是 Hearn」，你可以叫我 Meri】
【面對著紅白的少女，她說】
【於是二人相見——】
【這便是這便是故事的高潮】

【撥開所有的迷離與假像】
【二人動搖的心逐漸堅定】
【在那裡所佇立的】
【是境界的使徒——】

神戀A	被眾神眷戀的樂園 真實的模樣浮現 荒蕪、破敗、 糜爛、淩亂 孤鳥墜亡的彼岸 可是夢卻那般絢爛

	宛若太陽般溫暖 時空錯亂 記憶交換 少女【她們】面對著答案 我果然——【無法放棄呢】
千幻C	ha a 飛躍九天將大地俯瞰 【紅白巫女和黑白魔法使解決異變的旅程——】 那不存在的回憶將晴空斑斕 【絢爛的彈幕在空中墜落時，她臉上的笑顏】 曾並肩在幻想中輾轉 【Meri 和 Renko 探訪深秘的冒險故事——】 她【少女】依舊無法將碎夢忘懷 【她無法遺忘那夜在蓮台野看過的螢火星光】 任憑時空穿越與更改 【這些全是發生在另一個世界的物語】 依舊清晰記得你笑顏的溫暖 【而對於這個世界的他們來說——】 就算我還未與你相伴 【這些終究只是還未締結的羈絆】 也想繼續擁抱這份夢幻 【所以，幻想終究只是幻想】 【嗎？】

‧作者附錄

實際上，這首曲子是我一年多以前編的了，所以沒有提到鬼形獸及其有關內容。「如果提起幻想鄉你能想到哪首歌？」問了別人之後，首先得到的回答是：〈眾神眷戀的幻想鄉〉和〈千年幻想鄉〉。所以最初寫的時候其實只是想寫一首能夠讓人想到幻想鄉的曲子而已，於是將各作的名字連起來便有了第一段副歌。

但是隨著詞作進行，發現第二段歌詞必須也要有什麼東西與其對應才行。於是便選擇了秘封作的各個標題名稱。於是便有了第二段副歌。

「既然寫了這些了，不如就寫個故事吧！」突然間有了這樣一個想法，然後腦洞就無法收拾了——由兩個主線的主角們交織在一起的故事會是什麼樣的呢？然後一個晚上之內，想出了故事的大概。結果就變成一首劇情歌了。

幻想鄉是承載被遺忘之物的樂園，如果幻想鄉打從一開始就不存在的話，兩邊的故事又會是什麼樣？

博麗靈夢家裡以前是侍奉神明的神職者，但是隨著舊鬼神之類的東西逐漸沒落，博麗家的神明的名字甚至也被遺忘了。而直到現在博麗也只剩下一個唯一的成員，她就是博麗靈夢。17 歲，平凡的女高中生。
但是最近總是在做著一個奇怪的夢：夢中的她身穿著紅白的巫女服和金髮的黑白魔法使一起，和面前的敵人進行著彈幕遊戲（但是在這樣的設定下的本人並不知道彈幕遊戲是什麼）。異常強烈的印象浮現與腦海之中，好像親身經歷一般。在某一天，她遇見了經歷相似的另一位少女。

蓮子消失了。梅莉無論如何都無法接受這一點，一次次翻閱以前二人一起活動時候留下的東西，一次又一次查找資料，所有的蛛絲馬跡都指向同一個地方——博麗靈夢。於是梅莉歷經千辛萬苦終於找到了她。

二人為瞭解開心中的疑惑，一同前往了博麗靈夢神社舊址，在那裡遇見了來自境界的使徒（本來想描寫成藍，但是奈何詞中沒能體現出來）。在二人的請求下，藍讓她們窺見了她們想要瞭解的真實——在很久之前，確實博麗家祖先和紫達成了共識一起組建幻想鄉，但是後來卻失敗了。於是設定存在的的這個時間線其實是偏離了本來故事的一條平行時空罷了，所以在這條時間線的幻想鄉其實只是一片虛無，在幻想鄉中產生了羈絆的各位在這條時間線上其實只是不認識的「他人」罷了。所以蓮子不是消失了，而是從來就沒有再這條時間先上存在過。幻想鄉也只剩下了一片廢墟而已。

面對著這樣的答案，即便如此二人也無法放棄。並不是沉溺在幻想中無法自拔。而是擁抱著這份幻想更好的活在現實之中。

幻想與現實、羈絆的連結。這便是我想要表達的真正內容。

值得一提的是，關於為什麼二人有原本正確走向的平行時空的自己的記憶。其實設定上是原本的幻想鄉中正在經歷一場劫難，來自劫難的力量過於強大使得這些記憶穿越時空來到了這條時間線上。原本是這樣一個伏筆，但是我現在不認為我能夠把他寫出來了。總之以後再說吧。

附上故事的第一章的網址：
https://www.bilibili.com/read/cv1837648

之後的故事內容一直沒有填上坑。

歌詞中【】中的內容其實是對於故事背景的描寫，望注意。

胡逆天：

我在往期談論同人歌詞創作，還有在本屆開辦之時，都有再三建議大家：不要寫「點將錄」——因為你一旦有了想要把這一串角色、事件、作品名都編進這幾分鐘曲子的執念，本應用於敘事、抒情和修辭的心思就會分去許多，整體難度大增；就算你把它都編好編完了，那又如何呢？做成影片出來，可能會有不少觀眾樂於指認每一個典故，刷一刷彈幕，但這樣就能說它是一首好歌嗎？

如果作者和觀眾都把心思移到「點將」的挑戰上，而忽略了詞曲的基本功，使得支離破碎的作品也能引得許多關注，我認為這對創作風氣的影響是不好的。

然而，本屆我們還是收到了這樣一首「點將錄」。看過全文和作者的說明後，我開始覺得有些應該換一個角度來看：如果作者最主要的興趣就是用自己一個二創的念頭，把原典串出一個新故事來，那可以設想：必然有一些同好，也有相同的興趣，否則不能解釋為什麼許多「點將體」的歌都有相當熱鬧的彈幕和迴響。對這樣一個腦補能力與意願都強的群體而言，詞曲的文從字順或許就並不那麼重要。這樣的話，我用詞曲的邏輯來批評它的缺失，那便是沒有和這些人對到同一個頻道。也許我更應該考慮，在具有「影像」和「寫在其他地方的背景故事」這兩項「外掛」的情況下，哪些歌詞寫作與評量的標準是可以放寬的。

是的，如果作者有把他故事的坑填出來，再配上影片，多找些畫師，把【】裡的旁白、對白都安排上去，那想必就能放送出足以震撼大家一、兩個月的廚力。那樣的話，即便這詞曲還有許多不通順、不好唱的地方，即便這在圈外人看來仍是不成熟且費解的作品，但它對圈內是會有意義、有價值的。因此，我也能接受其他評委將本作點為入圍。

但要做到這些也未免太辛苦了，而且如果真有這精力和資源的話，大可改用「詞先曲後」模式，找曲師來配合你的歌詞、散文與對白來編出一整套協奏曲，不用再受限於這一兩首原曲的框架，如此才有可能把你腦中的故事呈現到六、七成。目前這樣的完成度，我想大概也還不到百分之一吧。雖說，同人創作，並不一定要堅持做完，對很多人來說，開坑的樂趣也就夠交流個一陣子了，但要真去填坑的話，很可能十年填不完還越填越寂寞。所以 ZUN 在訪談中表示「只要自己開心……沒必要完成[11]」，是很有道理的。

而當然，我們比賽比的是歌詞，確切點說是考驗你在一曲之中盡量完整呈現你想法，並且做到能唱、好唱這些基本條件的能力；換言之，是要不開掛也能使作品成立，並讓人能聽懂、能會意。在這方面，本作

[11] ZUN：「同人，目的與其說是『製作遊戲』，不如說是『製作遊戲的自己』。也就是說，極端一點，只要自己開心，遊戲就沒必要完成。所以很多人甚至陸陸續續只出體驗版。我曾經對這種人說過幾次「快點完成啊」，但途中我意識到了這一點，所以改變了自己的想法。……就算是沒完沒了地製作下去，也是很開心的。」（京都人形譯，〈ZUN/Toby 對談〉，《電 FamiNicoGamer》2018 年 10 月 19 日，原文網址：https://news.denfaminicogamer.jp/interview/181019；中譯：https://thwiki.cc/ZUN/Toby%E5%AF%B9%E8%B0%88）

還是明顯不足的，如「回憶潋潋」、「星茫後若陌的許些」都比較生澀或費解，我也不知道「星茫」是否該訂正為「星芒」，「陌」又是「陌生」的簡寫還是「陌野」、「阡陌」的意思。無論正解如何，會寫到讓人疑惑就必須扣分了。

至於全篇故事的設計——即便抓不住，「也想繼續擁抱這份夢幻」的浪漫與羈絆，以及失落和惆悵，老實說在秘封相關的二創裡也已太浮濫了，好像誰都能照樣來整個一篇，並且方便地用「不了了之」這種難度最低卻也最合理的方式來收尾，這樣也就能讓同好心裡升起「好像完了又好像還沒完，而我希望她們不會完，所以這首歌不唱到完也好，作者不繼續把問題深挖下去也好」之類的複雜情感。我覺得這應該說是ZUN 在世界觀塑造和秘封組人設上的成功，但如果我們都僅僅止步於此，就不太好了。

周笠楓：

大家寫《神眷幻想鄉》和《千年幻想鄉》都喜歡羅列各作的劇情。但是一個問題，這兩首曲子韻律都不適合排比，更別說作者為了把劇情都寫進去，徹底破壞了韻律。建議修改一下，不要強行把貨往裡塞。語文是要學會做減法的。

張吉訶德：

這會是一首典型的羅列人物事件的「點將體」嗎？看到第一段作者選擇將東方歷代作品入詞時我這樣嘀咕。但之後作者的整體構思卻做出

了超越，用幻想鄉和密封相關的經典意象構建了兩個平行時空並彼此交匯，使得這個作品表現出獨特的敘事性。

作者在附錄文檔裡提交了長長的背景故事、獨白字幕、人物對話等。這樣一個宏大的故事設定的魅力在這個歌詞比賽也許註定無法盡數展示，但是我期待作者進一步打磨這首歌的音韻細節，配上 PV，將這個作品一步步完善下去。

Solanil：

這是一篇滿溢著作者情感的作品。切換角色敘事再收束的玩法很棒！有幾處富含想像空間的留白也做得很好。究其原因，這是作者經過充分構思，再將全域的核心部分映射在本曲上的結果。作者的文筆也不差，成功承載起了立意。

缺點主要在一些細節。然而恰巧「歌詞比賽」的框架，使得這些地方影響了評分。一方面文本中有些小錯誤，比如「窺現」應為「窺見」；更主要的是，倒字的情況出現比較多，這會致使聽眾因為局部的不和諧分心（少許出現的話是 OK 的）。

在欣賞時，其實壓倒性的情感流動會沖淡細節上的小問題。尤其如果配合上 PV 的話，可以想見，穿越各作的場景更迭，和與歌詞相輔的獨白，都會有很棒的觀感。所以去做吧！它有這樣做的價值。

Snowdream ~ 磨りガラス

作詞、編曲：風馬嵐竹

原曲：ZUN〈妖怪の山 ～ Mysterious Mountain〉

A1

雪無聲無息飄落著　融化在我的掌心裡
遠處那微弱的聲響　是森林的呼吸
手中依然還殘留著　本應該消失的溫度
冰晶悄悄化成細霧　像磨砂的玻璃

B1

還記得曾經絕不想忘記的夢嗎
連僅存的溫度也逐漸消散

C1

潔 白 的 雪
是我成霜的思念　在消融之前一定
未傳達到你身邊
請想起那飄落的冰花　是遠方模糊而溫暖
如雪的夢啊

A2

雪無聲無息融化著　消失在我的掌心裡
遠處那森林的呼吸　是纏綿的記憶
我轉身小心藏起了　殘留在手中的溫度
冰晶般磨砂的玻璃　轉瞬化成細霧

B2

還記得曾經絕不想忘記的夢嗎
連僅存的身影也逐漸消散

C2	潔 白 的 雪 是我成霜的愛戀　走向了遠方的白 想追趕到你身邊 請記得那纖細的足跡　 是心中早已經融化 如雪的夢啊

・作者附錄

個人感覺，我受到曉 Records 的影響很大，在詞曲上可能都偏向日風一點；話雖如此，如同這首 Snowdream 的悠揚（？）風的音樂，我很少嘗試也並不算擅長。

具體的寫作契機倒也沒什麼，只是那天看著雪便覺得應該寫下來什麼罷了。

妖怪之山真的很適合寫雪——即使《風神錄》是發生在秋天。尤其是參考曲《夢想彼方》，在我心中封神都不為過，可以說本次我參賽的歌詞，是 80%受到這首歌的啟發的。

但話說回來，真正算是借鑒的只有副歌的最後一小段的原曲改編和一小部分歌詞的意象，我也不太確定這是否真的算是「翻填」了二次創作的曲目，所以就擅自將其算作了給予我靈感的「參考曲」。

所謂「森林的呼吸」「走向遠方的白」等等略微晦澀難懂的抽象詞，都是個人意識流中的遐想，硬要解釋的也沒什麼特殊的含義，只是「一種表達方式」吧。

總的而言這首歌是「站在雪原上，向著遠方呼喚」這樣的意境，希望它給各位的直觀感受也是這樣的。

・評審意見

Solanil：

氣氛渲染很到位的一篇。這種圍繞單一意象來寫的作品，我建議把中心意象作為「轉軸」，層層推進情感。情和景都停滯下來的話，即使是安靜的曲子，也會有點無趣。

周笠楓：

B 段韻律有問題，應砍字。其他無功無過，歌詞比普通口水歌強點有限的程度吧。唱著很舒服，但是是原曲的功勞。副歌最後的修改我很喜歡。

張吉訶德：

整首歌詞的情感隨旋律的起伏做的不錯，也比較成功的塑造了冬日裡冷寂哀傷的氛圍。作者借冰雪霜霧引出「思念」「愛戀」「夢」等感情，這些東西也的確都是脆弱而易逝的。但「不願忘記的夢」裡有什

麼，思念與愛戀是有怎樣的特別之處，以至於一定要趕在終結之前將其傳達到？若是在這兩處再做展開，或許在情感上會更具張力。

胡逆天：

「在消融之前一定／未傳達到你身邊」費解，是否該訂正為「會傳達」？

本作的主要不足，一是單薄，二是模糊。那要怎樣才有可能豐滿、鮮明起來呢？

要豐滿，可以先以人為中心，想好一個背景故事：兩人是如何相遇、相知，發生過什麼事，如今又會如何相思？或以地為中心：這個地方見證過多少悲歡離合？這個環境會催生出什麼樣的文化與愛情觀？如果這首歌是很多人唱過、存在很多版本的一首歌謠，它應該展現出什麼「民族性」之類的情調？……這就像電影界所謂的「冰山理論」：拍出來的是冰山一角，拍之前你得把底下整座冰山做好。如果我們是寫自己身邊的事，這冰山自然就有；如果是虛構，那這工夫就要盡量多做，即便你寫出來的成品可能走樣，聽者的理解也可能與預期相差很遠，

要鮮明，那就突出主人公的形象與作為。「你」是怎麼樣的？做過什麼？你我之間有何特殊的羈絆？實寫出來，雖可能減低歌詞的泛用性，但就會比為了泛指而讓大家都不知其所指、從而聽過就忘的情況好許多。

	暗夜薔薇
	詞：銀色風鈴
	曲：bunny_rhyTHm〈黑いバラ[12]〉
	原曲：〈月時計～ルナ·ダイアル〉、〈メイドと血の懐中時計〉
A1	夜色沉降　華燈初放
	時鐘　在滴答作響
	濃霧掩上　薄暮微光
	暗湧　正悄悄地流淌
B1	藤蔓依附在　斑駁石牆
	綻放著　黎明前　驕傲的倔強
	薔薇凋落在　暗夜長廊
	留下一縷香
C1	縱然背負　生的過錯
	不願屈服　血的誘惑
	暗巷迷霧　潛藏的惡魔
	何日能掙脫　罪與瀆的因果
D1	心的孤獨　如此折磨
	夢的荒蕪　如此淡漠

[12] 收錄於 2016 年專輯《紅い糸》（紅線），鬼千鶴、叁生作詞，S9ryne 編曲。電子版試聽／購買網址：https://www.dizzylab.net/albums/d/BRTH001/

	時光中交錯
	你和我
	纏上命運的枷鎖
B2	枝椏倚靠在　彩繪花窗
	吐露著　黃昏後　無奈的惆悵
	玫瑰盛放在　深紅劇場
	綻開一抹光
C2	渴望逃脫　死的寬恕
	甘願墜落　夜的國度
	聖堂燭火　悲憫的白骨
	何時能領悟　過與錯的救贖
D2	心的脆弱　被誰安撫
	夢的惶惑　與誰傾訴
	人海中沉浮
	怨與慕
	揭開歲月的帷幕
	獻上最後的演出
C3	毅然走出　心的桎梏
	哪怕前路　荊棘密佈
	通向深淵的歸宿
	不在乎

	不再哭
D3	縱然無法勘破　夢的殞沒 付出再多　不曾結果 如飛蛾撲火 燃盡我 餘生背負的承諾
A2	明滅星光　月色安詳 寧靜　編織著夢鄉 晨鐘回蕩　琴聲悠揚 誰在　風中呢喃吟唱 朝陽　綻露的微光

胡逆天：

翻填國人社團作品是不錯的選擇，可以吸引有興趣的人去尋找原作來比較，促進大家的交流。當然，我們這裡不會因此而加分。以後可能再特設一個這類的組別就是了。

從選曲和內文可見，本作的主題是咲夜和大小姐的前事；兔團的日文版歌詞是走「壽命論」路線寫咲夜的道別，這首比較沒有那麼虐，寫的是掙扎、糾結與抉擇，最後在朝陽微光中暫且安頓下來。問題是：之前到底發生了些什麼？很多紅魔組二創都寫過這個題目，各家劇情都有些不同，你是按哪一種來寫，或者你有自己的版本？我們不知道，詞裡

沒寫，只勾勒了故事的背景和角色的心理活動，但故事本身卻是一團模糊，此外也沒看出有什麼與其他類似二創不同的新意。就像前面評〈東方夜循夢〉時說的，本作如果有影片和故事的外掛，應能營造出相當的感染力，但單就這版歌詞本身來看，各方面還是不太足夠的。如最開頭兩句，節奏是四個長音兩組，像唸經一樣很慢，這就比較難填；碰到類似情況，可考慮用「渺茫散碎」之類形容詞連發的方式來處理。

張吉訶德：

這首作品可能是我最初的記憶中同人曲的樣子。本作貼合人物，描寫人物的掙扎與心路歷程，在文本方面發揮平穩。不過作者除「試圖掙脫因果的惡魔」之外，在歌詞中引入了一個「纏上命運枷鎖」的「你」的形象，也提到了「餘生背負的承諾」，卻沒有圍繞這兩點多作展開。若能做到可能會是一個更加完整，更加有記憶點的作品。

Solanil：

本作的風格在同人曲中可算是本格，文字質量也很穩定。有一點我很喜歡：歌詞節奏的轉變和音樂的變化結合得恰到好處。要說進步方向的話，我想也許加入一些「狠勁」或者說「爆點」，會更吸引人一些。

周笠楓：

勉強無功無過，但是作者想表達的東西都隱藏在霧霾一樣的辭藻之後了。請不要在語文功底不夠的時候強行學黃俊郎。至於方文山，一個字都不要學。

我的絕對零度

詞：六道

曲：長尾ちえみ〈魂♡Beat〉

原曲：ZUN〈無何有の郷　～ Deep Mountain〉

A1

愛要大聲說清楚，別讓風雪掩埋熾熱的腳步
心跳加速，一起來跳舞—　燃燒世界就是我的絕對零度
別徘徊在冰天雪地之中
迎著風，解放界限的束縛，一起來！

B1

跟我唱 la~la~la 感受這節拍
身上的寒冷全都不復存在
盡情地擁抱著白色的舞台
活力四射的生命最精彩！

B2

跟我跳一~二~三享受這節拍
釋放最棒的熱情就趁現在
伸出手跟緊節奏火力全開
冰雪王國的舞會等你來！

A2

心中已沒有退路，向著天空勇敢前進超音速
大聲歡呼，一起來跳舞——融化一切就是我的絕對零度
別徘徊在冰天雪地之中
放輕鬆，打開寂寞的枷鎖，一起來！

B3	大聲唱 la~la~la 感受這節拍 白色的精靈隨著我搖擺 讓歌聲溫暖這片白雪皚皚 熱情的靈魂不會受傷害！
B4	用力跳一~二~三享受這節拍 舞動的身體永遠不會奇怪 跟著我不停旋轉越來越快 做世界上最耀眼的女孩！
C1	別再徘徊　勇敢向前衝 我的愛一直在光明未來　等待
B5	我想唱 la~la~la 感受這節拍 夢中的靈魂回到冰河時代 把所有寒冷裝進寬廣胸懷 絕對零度的美麗我明白！
B6	一起唱 la~la~la 突破這節拍 舞動的世界永遠沒有悲哀 遙遠的天空閃爍你的神采 滿天繁星是最明亮的愛！

無何有之鄉的同人曲，想要寫出結合琪露諾和蕾蒂印象的充滿白色的雪元素的世界；但是原曲太嗨了，就變成了現在這樣類似舞曲的詞。

・評審意見

張吉訶德：

蹦就完事了！

應該是這屆比賽中語言最平白的一首作品。歌詞整體上無功無過，卻是給我印象最深刻的作品之一。若能準確選擇適於曲子的文字風格，語言平白也是一件好事。

Solanil：

鳳凰傳奇[13]！其實論細節沒什麼值得稱道之處，但寫什麼像什麼其實是個很具實用性的優點，很適合整活。

周笠楓：

副歌每句句尾多了個音節，這是原歌的糟粕所在。完全照抄節奏情理之中，但其實有更好的選擇——每句砍一個字。

---

[13] 編注：鳳凰傳奇，原名酷火 MCG 演唱組，中國大陸男女二人音樂組合，成立於 1997 年 9 月，女主唱楊魏玲花，男主唱曾毅。2005 年推出首張專輯《月亮之上》開創「民族流行風」類型，做到了通吃中老年族群，又有〈最炫民族風〉等「廣場舞洗腦神曲」行世。厭之者或謂之「土」，我則認為他們成功做到了「聽起來沒有負擔」這一點，把愛情和民族文化這些可以很厚重的事物處理得很輕鬆，所以他們一方面不受重視內涵的深度樂迷與評論家重視，一方面便在不那麼想要重量的聽眾裡得到歡迎。或許可以打個比方：鳳凰傳奇及各種「民族流行風」的歌曲，就像是中老年人的輕小說。

可惜我沒法感受口水歌舞曲的魅力，甚至唱出來都覺得難為情。這不是作者的問題。總之，完成度相對已經比較高了。

胡逆天：

前面提到「鳳凰傳奇」是很好的類比。我觀察這一類熱歌勁舞之詞，有一項心得就是它們往往會濫用「愛」與「生命」這些大詞，將之唱到爛大街[14]。然而，通常是貶義詞的「濫用」，如果我們換個角度來思考，「將陳腔濫調進行到底」也是一種歡樂，於是我寫〈春光獻祖國〉就採取了「大肆濫用」的寫法，表面上一切都按基本法來，做到外人看上去沒毛病，底下埋梗，再配上集成各種**要素**的圖，大家就樂了。

現在大家管這種搞法叫「整活」，很形象。帶著這樣的意識，再來看這篇填詞，我首先還是比較失望的：沒梗，就只是普通的熱歌勁舞。接下來我會看它存在什麼可以操作的反差：「燃燒世界就是我的絕對零度」，冰與火的性質錯亂了，那這能否像《天空璋》時「曬黑的琪露諾」那樣引人關注，然後展開一些有深度的話題，或是整些什麼活？目前是可惜沒有，玩梗的空間也不大。

如果作者往後能多帶點整活的意識來謀篇布局，或許就可以寫出更有趣的作品了，我們同好也會更樂意傳頌有梗的東西，進而豐富我們亞文化的資料庫，到哪天有一堆人追溯到你的大作，刷它滿屏的「萬惡之源」、「再來億遍」，你就算成功封神了！

---

[14] 若成為廣場舞神曲，就是真的爛大街了。

東方PROJECT
幻想大圖鑑
黑歷史全角色插圖+文字解讀
黑
核燃黑貓 個人手繪角色圖鑑本・第4彈
購買請關注：@二維鏡像超幻想market

群音绘
Create
码头
Dock
暑期新作

春色绚烂

莉莉怀特角色主题企划

绯春研究会

■ 挂画特典

■ 莉莉挂件

■ 莉莉徽章

■ 莉莉挂画

■ 莉莉合同本

莉莉合同本，莉莉挂画，莉莉亚克力，莉莉徽章 ...

应有尽有！

立即把春天带回家！

全企划作品线上发售中→

Koishi's
恋野迷踪
LUMO
超本格RPG新作
~与古明地恋展开崭新的冒险！~
即刻前往steam查看
恋恋朝食
"更有本子和音乐专辑哟"
第零研究院

广州 GUANG ZHOU
東方ONLY
YUUGEKITENN
遊劇天
TWITTER@JIGENMONSTER
WEIBO@广州_東方遊劇天
QQ群：850400239
ILLUSTRATOR：@KUMA8696

東方文化學刊　**2020 年春季號（第十一期）**　異變之心

Touhou Culture Studies Volume 11

Inside of Incidents

總編輯、封底繪圖：胡又天　youtien@gmail.com

封面題字：張克晉

封面繪圖：霧川彌歌

出版者：恆萃工坊　https://sites.google.com/site/youtien/Home/

2020 年 6 月初版

2022 年 8 月二版（電子版）

☆　本刊知乎專欄：https://zhuanlan.zhihu.com/touhou-culture-studies

☆　B 站空間：https://space.bilibili.com/3621415/

☆　「東方文化學刊書友群」QQ 群號：562527520